#7 NOVIEMBRE 1994
COMIQUEANDO
AÑO 1 $ 4.50

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO DE COMICS
C.R.G
COMIC RELEASE GROUP
RESTAURADO POR
YUNG

COMIQUEANDO

LA ONDA VERTIGO

REPORTAJE A CALO!

X-MEN

UN X-ITO ANIMADO

REVISTA

SKORPIO

n°223

ediciones record

RESERVALA

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Hola, cómo va! ¿Qué les pareció la onda de tapas-flip que le pusimos a este número? No está mal, no? Espero que les guste, porque en el próximo número lo vamos a hacer de nuevo. Y hablando del próximo número, creo que ya es hora de revelar los planes que tenemos para los próximos meses.

El mes que viene, para empezar, es muy factible que Comiqueando aparezca el miércoles 21 en lugar del miércoles 14, que sería lo normal. Lo cierto es que casi seguro vamos a necesitar esa semana extra para producir... un especial de 100 páginas! Si, lo que oyeron (o leyeron, bah). El n°8 de Comiqueando es un Especial Fin de Año con 100 páginas y millones de sorpresas. Dos tapas, tres reportajes, todas las secciones de siempre, historietas, informes, el Suplemento X-Men y una mega-nota con un esfuerzo de producción jamás visto! No quiero adelantar mucho más, principalmente para que de acá al 20 de Diciembre puedan seguir durmiendo todas las noches.

Para reponernos del esfuerzo sobrehumano que será para nosotros producir (y para ustedes comprar) este super-especial, en Enero NO va a salir Comiqueando. Es una lástima, pero es así. En Febrero, en cambio, vamos a ofrecerles nuestro número 9, pero con algunas variantes. El 9 va a ser un "Comiqueando Light", es decir, menos notas, sólo algunas secciones, un par de historietas y varios entretenimientos para pasar el verano. En lugar de 60 páginas serán 48 y, por supuesto, va a valer menos de cuatro con cincuenta. En Marzo les prometo que volvemos con todo, incluyendo varias novedades que ya estamos maquinando. Nuevas secciones, nuevos diseños... en fin, no los quiero cebar de antemano. Que alcance con decir que estamos planeando un '95 a toda marcha.

Cambiando totalmente de tema, para cuando ustedes lean esto se va a estar cumpliendo un año de la muerte de Alberto Breccia. Parece mentira. Con sólo mirar cualquiera de sus historietas, uno juraría que está vivo, que un tipo con tanta fuerza, tanta pasión y tanto talento no se puede morir nunca. Para todos aquellos historietistas que dejan la vida en el tablero de dibujo, para todos los que dibujan con el alma, para los que se juegan enteros en cada cuadrito y para todos aquellos que a fuerza de ética, talento y compromiso mantienen viva la memoria del glorioso Viejo Breccia, está dedicado este número de Comiqueando. Porque si bien Don Alberto solía decir que la historieta no le interesaba en lo más mínimo, lo disimulaba muy bien. Mejor que nadie.

Dicho todo esto, los invito ya a recorrer y disfrutar las páginas de este Comiqueando. Gracias a todos por estar ahí, y los espero el mes que viene... en el Salón de la Justicia.

Editorial de Andrés Accorsi

NOTAS

10 **UN X-ITO ANIMADO.**
Todo lo que hay que saber sobre el dibujo animado más exitoso del momento: X-Men!

23 **REPORTAJE A CALOI.**
Entramos al mundo del creador de Clemente, directo en su tinta.

29 **X-MEN, Sólo para X-pertos.**
Séptima entrega de la mega-nota más larga jamás escrita sobre los mutantes más famosos del mundo.

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
Editorial de Andrés Accorsi

5 **COMIC CLIPS**
El más completo panorama informativo del universo comiquero.

14 **CEBAMIENTO INFINITO.**
Fiyus, muñecos, juegos de rol...A cebarse, que se acaba el mundo!

17 **COMIQUEANDO TEVE.**
Historieta de Dani the 0.

21 **LA PAGINA DEL AVECHUCHO**
El Dr. Müle se pone nostálgico y nos cuenta los origenes del mercado y el avechucheo.

22 **LOS RESCATADORES.**
Firmes en su misión de salvar del olvido a viejas glorias del comic, hoy nos traen a Ribon No Kishi.

28 **LA VERDULERIA.**
La sección más perversa de la revista sigue fiel a su consigna: No dejar títere con cabeza.

© Marvel Entertainment Group

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av. Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite.
Comiqueando es marca registrada (N de Titulo 1.317.726)y un saludo a todos los que me conocen. NOVIEMBRE de 1994

COMIC CLIPS

DISNEY EN PALERMO

Un multimillonario contrato entre Walt Disney, la Fundación Banco República y la Sociedad Rural Argentina ha posibilitado la concreción del Disney Animation Festival, 40.000 metros cuadrados del predio ferial que quedarán abiertos al público en Diciembre de este año. La estrella de la mega-exposición será el proceso de animación de la compañía, desde el papel al acetato y las obras presentadas serán La Sirenita, La Bella y la Bestia, Aladino, el Rey León y La Noche de las Narices Frías. El encargado de levantar el espectáculo es Steve Lewelyn, responsable de Euro Disney y Disney Tokyo. Como broche, prometen un show de fuegos artificiales y música que agradará a los concurrentes sin molestar a los animales del zoológico.

(F.G.)

UN CHORRO DE LUJO

Con una excelente impresión, gran formato y hasta 16 páginas a color nos llega desde Chile la revista Bandido, una antología llena de talento joven que va por el n.34, nada menos. Además de un par de notas, Bandido brilla gracias a las historietas de autores como Mauricio Herrera, Saba, Juan Faúndez y Jota & Ce. Si sos de los tantos amigos chilenos que compran Comiqueando en las librerías A la Maleta de Santiago o de Valparaíso, llevate también a este Bandido, que te va a hacer pasar un buen rato.

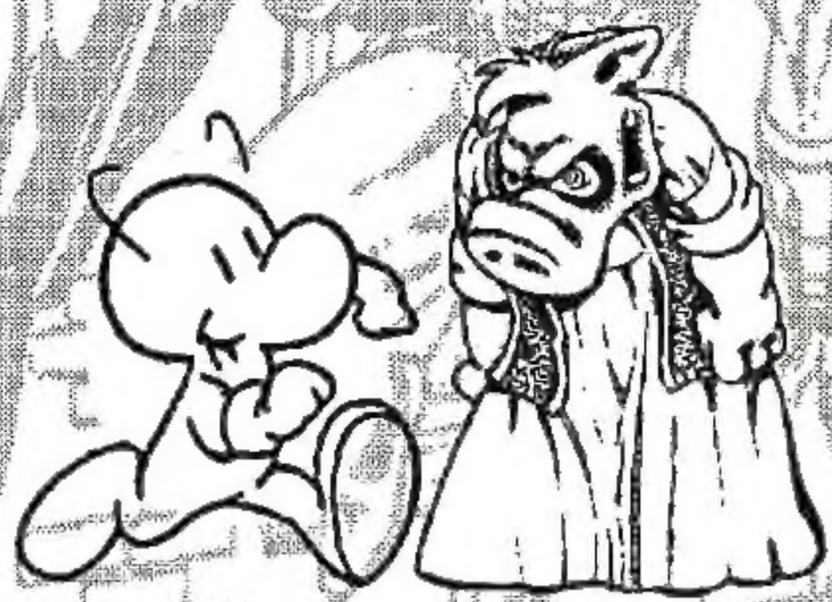
(A.T.)

EL SHOW DEL TEAM-UP

Muy pocos de estos proyectos están confirmados, pero son un chimento ineludible en toda la industria del comic yanki. Miren los team-ups entre distintas compañías que se vienen:

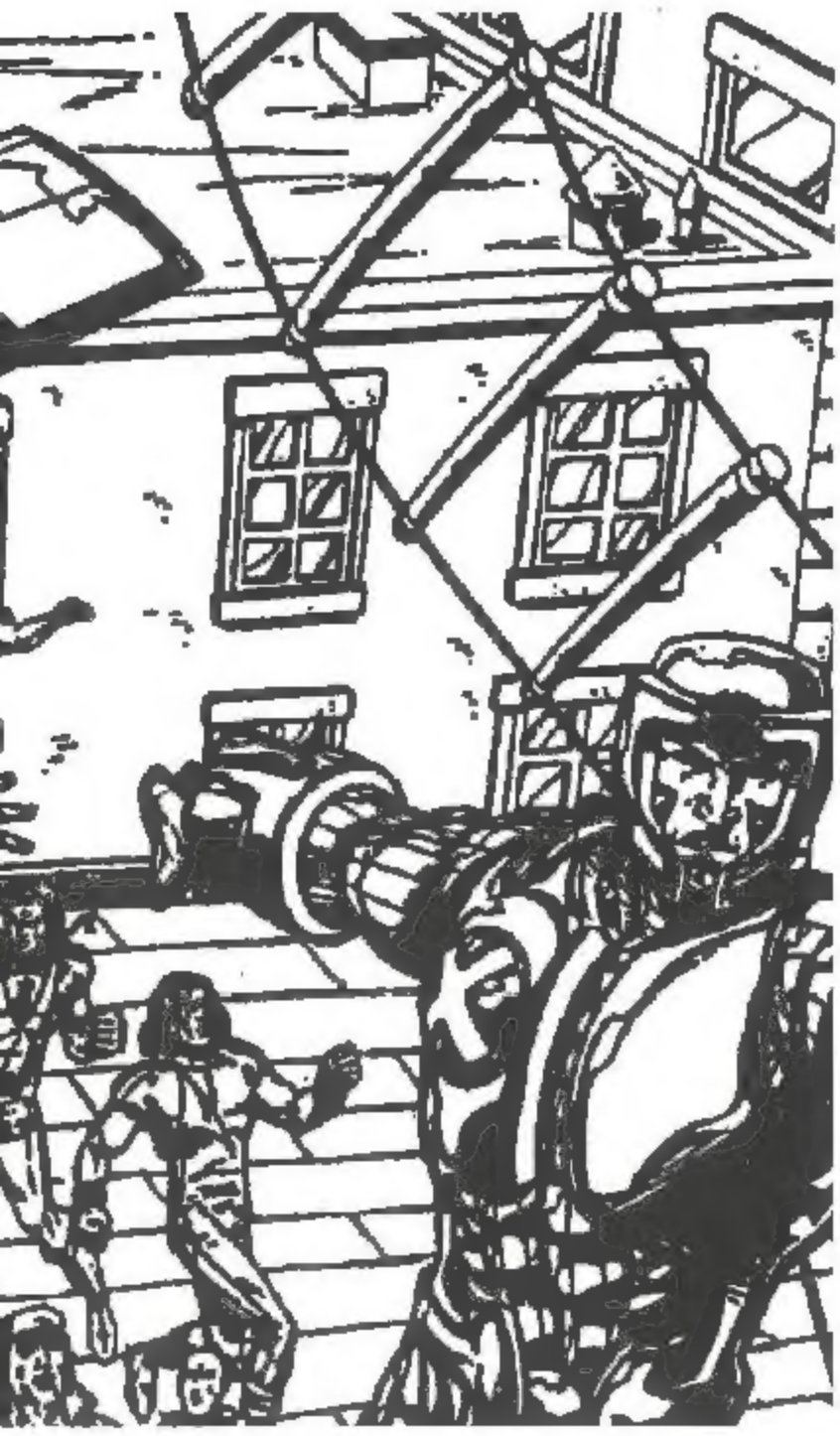
Dark Horse y DC están preparando un Superman-Aliens y un Lobo-The Mask. DC y Ultraverse planean entrecruzar sus universos con team-ups tales como Prime-Shazam, Sludge-Aquaman, Firearm-Starman, Mantra-Spectre, Hardcase-Batman, Solitaire-Superman, Prototype-Flash y Ultraforce-Justice League. Otro de Ultraverse, pero con Dale Keown, es Sludge-The Pitt. Si de personajes de Image se trata, Rob Liefeld planea junto con Marvel un Youngblood-Avengers, un Prophet-Punisher y un Supreme-Silver Surfer. Jim Valentino, por su parte, reunirá a Shadowhawk con Vampirella (la estrella de la editorial Harris) en dos libros prestige al estilo de Batman/Spawn. Y hablando de Batman/Spawn, parece que se viene una secuela con guión de... Alan Moore! Finalmente, Dark Horse consiguió los derechos para publicar nuevos comics de Tarzan y ¿qué mejor forma de festejarlo que con un Tarzan/Predator? Repetimos: muy pocos de estos team-ups pasaron la etapa de los proyectos, así que nada es seguro. Pero mientras los editores hacen cuentas y descorchan champagne por adelantado, acá hay un hincha clamando por un Bone-Cerebus.

(A.A.)



DESDE CORDOBA CON LOCURA

"Por sobre la aparente y superficial condición de entretener, la historieta contiene una fuerte estructura creativa, integral en su función literaria y de



imagen, sustentada por una funcionalidad de lenguaje propio. En ese contexto, y teniendo en cuenta nuestra locura compartida de vivir la historieta desde una amplia gama de enfoques, desde su trasfondo, hemos considerado la necesidad de un vehículo de difusión, análisis y valoración de su escencia", escribió en la presentación de la nueva publicación bimestral Ché Loco, su director Carlos Ortega D. Ché Loco nace en Córdoba e intenta propagarse al resto del país y al extranjero. Todos aquellos que deseen sumarse a esta reparadora locura del comic local, pueden enviar un giro postal de $ 3 (tres pesitos) a nombre de Carlos Ortega D., Casilla Correo Central 620 (5000), Córdoba.

(F.G.)

VALIANT Y DEFIANT

Buscando nuevos lectores para su alicaída línea, Valiant ha decidido lanzar su propia serie de clásicos, recuperando los trabajos aparecidos en las décadas del '60 y '70 bajo el sello Gold Key: The Original Magnus Robot Fighter (por Russ Manning), The Original Dr.Solar, Man of the Atom (por Al McWilliams) y The Original Turok, Son of Stone (por Alberto Gioletti). La idea es muy buena, ya que aquí se incluyen algunas de las mejores páginas producidas por Gold Key, empresa (a veces injustamente) minimizada frente a Marvel y DC. Lamentablemente, los "cráneos" de Valiant juzgaron que la labor de estos tres poco valorados artistas necesitaba retocarse y reformatearse, razón por la cual metieron mano al tun-tún y sin piedad en los dibujos y en la narración secuencial de cada uno de los comics. Una pena.

Y hablando de Valiant, su emigrado fundador, Jim Shooter (el Richard Nixon del comic norteamericano, según The Comics Journal) anda con mala suerte. Su último emprendimiento, Defiant, cerró las puertas el 31 de Agosto pasado, aunque la noticia se mantuvo oculta hasta Octubre, con la intención de distribuir y vender las revistas que ya estaban producidas e impresas. Debido a las escasísimas ventas de sus comics (a pesar de la gran campaña de marketing), Defiant se vió en la obligación de cancelar los títulos Charlemagne, Dark Dominion, Dogs of War, The Good Guys, Prudence & Caution, War Dancer y Warriors of Plasm. En estos momentos, en un desesperado intento por resurgir de las cenizas, Jim Shooter está buscando nuevos inversores. ¿La tercera será la vencida?

(F.G.)

LA FARSA CONTINUA

Por culpa de esos empecinados que llenan una función tras otra, Andrés Accorsi volverá a presentar su show en el sótano de Planeta Comic. Esa insuperable sarta de atrocidades será inferida una vez más a los pobres asistentes el sábado 19 de Noviembre a partir de las 18 horas. Habrán charla/ debate, juegos, remate y un pequeño (agárrense fuerte) sketch teatral a cargo de nuestro benemérito (anche buronesco) director. Como si esto fuera poco, el sábado 17 de Diciembre habrá una nueva función (un Especial Navidad, dicen), también a las 18 horas. Aunque no lo crean, conviene llegar temprano porque (*gulp*) se llena.

(Dr.M.)

TODAY WE ARE GETTING MARRIED!
I'LL GIT ME POLE AND WE'LL CATCH A BOAT-FUL OF CODS!
'TIS A PLEASANT DAY FOR BROILED SCROD!
I'VE PHONED THE MINISTER AND HE'LL MEET US AT MY HOUSE!
OLIVE, I WISHES YOU WOULDN'T INTERRUPT WHEN I YAM TALKIN' IMPORTANT BUSINESS WIT' WIMPY!

© KFS

SE NOS FUE SAGENDORF

El pasado 23 de Septiembre dejó de existir el dibujante norteamericano Forrest "Bud" Sagendorf, célebre por haber realizado durante 36 años ininterrumpidos la tira diaria y dominical de Popeye. Sagendorf nació en Wenatchee, Washington, en 1915 y ya de muy joven se inclinó hacia las artes gráficas. Mientras estudiaba dibujo conoció a Elzie Segar, creador del marinero Popeye, quien eligió a Sagendorf para reemplazar a Bela Zaboly en la confección de la historieta. De la mano de Sagendorf (y gracias a la vastísima distribución de la tira realizada por el King Features Syndicate), Popeye vivió una nueva época de gloria, mucho más evidente en las largas aventuras serializadas en la tira diaria que en los simples gags dominicales (esos que hoy podemos seguir disfrutando en Crónica). Dedicado exclusivamente al marinero tuerto (incluso realizó algunos comic-books de Popeye para la Dell), Sagendorf no trabajó en otras historietas, pero se tomó el tiempo necesario para escribir dos libros excelentes: The Art of Cartooning (1955) y Popeye: The First Fifty Years (1979). Sagendorf falleció en Sarasota, Florida, a los 79 años, debido a complicaciones provocadas por un derrame cerebral.

(F.G.)

BAJO UN SOL NEGRO

Con su habitual calidad y un sano espíritu subte nos llegó el n. 3 de Mar Negro, ese buen fanzine que editan en Mar del Plata los miembros del grupo creativo Hijos Negros. Este número tiene por objeto cuestionar, derrumbar o simplemente ridiculizar al género de los super-héroes y cuenta con buenos aportes de Gustavo Sala, Fabio Dandech, Alejandro Balmaceda y Martín Scardapane. Historietas, chistes y notas con una presentación mejorable y una calidad muy prometedora me permiten alentar y recomendar esta propuesta.

(Mr.M.)

ULTRAVERSE A TODA MARCHA

Ya consolidada su linea de superhéroes, el sello Ultraverse de Malibu se larga a anunciar algunos proyectos para el '95. Lo más trascendente parece ser una mini-serie llamada Godwheel, en la que participarán Rune, los Freex, Mantra, Warstrike y Hardcase. Varios guionistas del Ultraverse se reunirán para escribir la saga, que parte de un concepto gestado por Larry Niven, el maestro de la ciencia-ficción que tanto aportó a la faz creativa de este imprint. También son muchos los dibujantes y muchos los cambios que prometen formular en los personajes involucrados en el Godwheel. Esta mini-serie no tendrá crossovers (gracias al Cielo) pero sí un par de spin-offs en los que se lucirán los malos de la saga: Lord Pumpkin, Necromantra y Primevil, una versión maligna de Prime que debuta en Godwheel. Otros proyectos incluyen un especial de Navidad de Sludge (reuniendo a la dupla Steve Gerber/ Mike Ploog), una nueva serie de Mike Zeck llamada The Eliminator y varios números de Ultraforce (el comic que dibuja George Pérez) escritos por el ascendente James Robinson. Si sos un verdadero fan de los superhéroes, no te podés quedar afuera del Ultraverse.

(Mr.M.)

VUELVE EL MAESTRO

Luego de una larga ausencia, el legendario Will Eisner (creador de The Spirit y una larga serie de novelas gráficas urbanas) regresa al comic con The Neighborhood Dropsie Avenue, sencilla, tierna, melancólica y humana historia de un barrio cualquiera de los Estados Unidos. "¿Qué causa el deterioro de los barrios? -comenta Eisner- Uno nunca ve la causa, sino los resultados. Y yo me pregunto ¿es culpa de la gente? Bueno, no tiene por que serlo, pero tal vez lo sea. Creo que una multiplicidad de factores es la causa del deterioro. El tema (de la graphic novel) es la intolerancia étnica en los barrios de las grandes ciudades". Sin superhéroes, con gente de carne y hueso ancladas en el mundo real, las calles de Dropsie Avenue podrán ser atravesadas en enero de 1995. Valdrá la pena ir de visita.

(F.G.)

© Malibu Entertainment

GRANDES PROYECTOS

Además de un proyecto muy interesante que divulgaremos ni bien esté confirmado (tampoco es cuestión de boconear al flato), Editorial Perfil está armando una nueva tanda de Grandes Historias para el '95. Apenas un mes después de Navidad con los Superheroes llega Flushman vs. el Gorila Grodd, una muy buena saga de 66 páginas escrita por William Messner-Loebs y dibujada por Greg LaRocque. Le sigue Speeding Bullets, aquel Elseworlds realizado por J.M.DeMatteis (guión) y Eduardo Barreto (dibujo). Siguiendo con los Elseworlds llega Batman: The Devil's Workshop (la de Batman y Houdini, bah) escrita por Howard Chaykin y John F.Moore e ilustrada por el magistral Mark Chiarello. Volvemos a Superman, más precisamente a Under a Yellow Sun, la "novela" de Clark Kent escrita también por John F.Moore y dibujada por Eduardo Barreto y Kerry Gammil. Al mes siguiente, Superman y Batman protagonizan Heroes Against Hunger, un especial con la colaboración de decenas de dibujantes y guionistas de primerísima línea. Le sigue otro Elseworlds, el Annual 2 de Shadow of the Bat, una muy buena historia de Alan Grant dibujada por Tom Raney y entintada por nuestro Horacio Ottolini. Luego viene una de las obras más galardonadas de los últimos tiempos, Batman Adventures: Mad Love, el especial de Paul Dini y Bruce Timm protagonizado por Batman, Joker y Harley Quinn. Para después está programado el Annual 6 de Action Comics, aquel fabuloso Elseworlds escrito y dibujado por John Byrne. A este le sigue el Annual 7 de Detective Comics (también Elseworlds), la famosa versión de Batman pirata con guión de Chuck Dixon y los majestuosos dibujos de nuestro amigo Quique Alcatena. Para terminar, otro Elseworlds, el Annual 5 de L.E.G.I.O.N. 94, una entretenidísima colección de parodias escritas por Alan Grant e ilustradas por varios dibujantes. Atenti, entonces, que la temporada '95 de esta exitosa colección viene muy pero muy grossa. Muy buen material y a un precio más que razonable.

(Mr.M.)

© Will Eisner

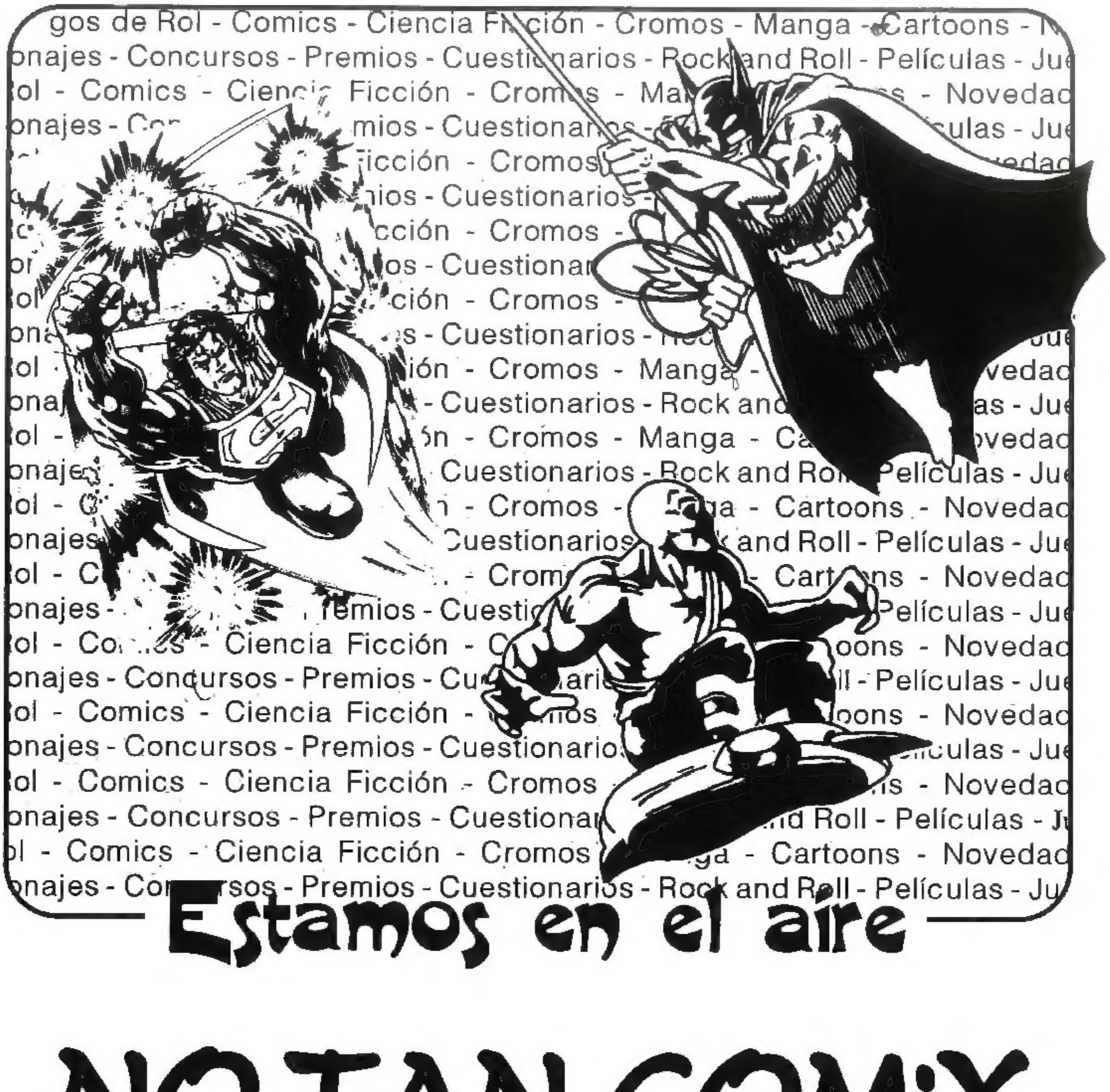
CINE & ROL

El Cineclub Nocturna sigue con sus funciones, los viernes a partir de las 21 horas en Planeta Comic. Para el 18 de Noviembre nos espera La Novia del Monstruo, un film de 1957 dirigido por Ed Wood Jr., el autor de Plan 9 Contra la Tierra. El 25 de Noviembre se presenta una extraña serie de marionetas llamada Patrulla del Espacio y el largometraje Las Mujeres Gato de la Luna, de 1953. El 2 de Diciembre, Vincent Price protagoniza El Amo del Mundo. El 9 de Diciembre otro monstruo, Christopher Lee protagoniza Drácula, Príncipe de las Tinieblas. Y el 16 de Diciembre, gran despedida de la temporada '94 con cortos animados rarísimos de los Hermanos Fleischer y la espectacular Los Amos del Tiempo, el largometraje animado de Moebius. Además, habrá un super-programa para los asistentes. Como siempre, en todas las funciones se proyectan avisos, cortometrajes y demás joyas sorpresa de esas que convirtieron al Cineclub Nocturna en el programa más copado de los viernes a la noche.

Ahora, si lo tuyo son los Juegos de Rol, la cita es los domingos a las 14 horas, en el Bar Sand Witches (Pte.Perón 1644), que hace las veces de Rolódromo de Planeta Comic. Hay varios juegos, buenos masters y buena onda por sólo un pesito per cápita. Seguramente te vas a divertir más que mirando La Banda Dominguera, así que tomá nota.

(Mr.M.)

DOMINGOS
19 a 21 hs.


gos de Rol - Comics - Ciencia Ficción - Cromos - Manga - Cartoons - N
onajes - Concursos - Premios - Cuestionarios - Rock and Roll - Películas - Jue
ol - Comics - Ciencia Ficción - Cromos - Ma - Novedad
onajes - Co mios - Cuestionarios - culas - Jue
ficción - Cromos - vedad
nios - Cuestionarios -
cción - Cromos -
os - Cuestionar
ción - Cromos -
s - Cuestionarios - Jue
ión - Cromos - Manga - vedad
- Cuestionarios - Rock and as - Jue
ón - Cromos - Manga - Ca ovedad
Cuestionarios - Rock and Rol Películas - Jue
n - Cromos - ga - Cartoons - Novedad
Cuestionarios k and Roll - Películas - Jue
- Crom - Cartoons - Novedad
remios - Cuesti Películas - Jue
Ciencia Ficción - C oons - Novedad
onajes - Concursos - Premios - Cu ll - Películas - Jue
ol - Comics - Ciencia Ficción - os oons - Novedad
onajes - Concursos - Premios - Cuestionario culas - Jue
ol - Comics - Ciencia Ficción - Cromos s - Novedad
onajes - Concursos - Premios - Cuestionar nd Roll - Películas - Ju
ol - Comics - Ciencia Ficción - Cromos ga - Cartoons - Novedad
onajes - Concursos - Premios - Cuestionarios - Rock and Roll - Películas - Ju

Estamos en el aire

NO TAN COMiX

con GUSTAVO MEDRANO y LISANDRO BERENGER

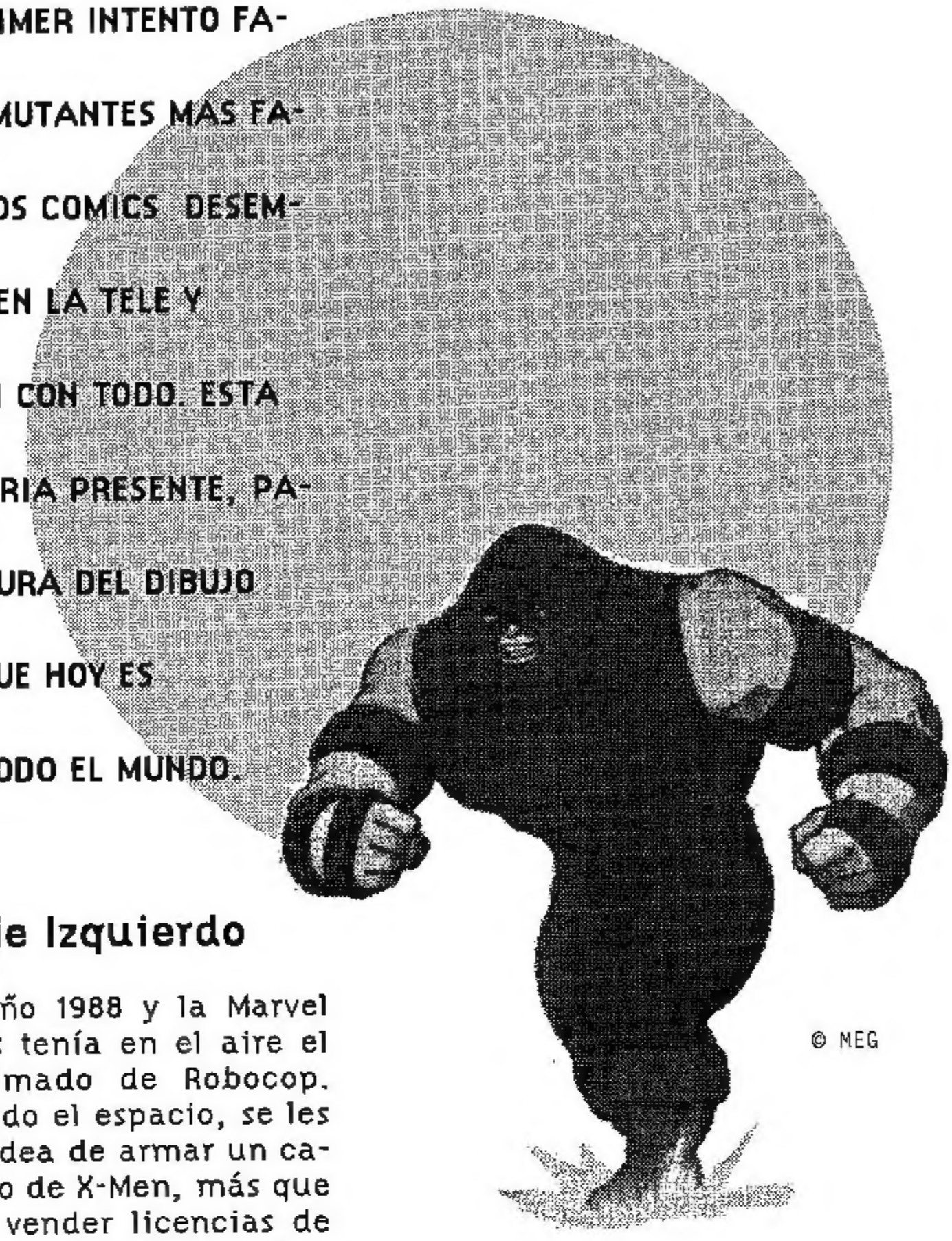
88.7 Mhz. - F.M. LA TRIBU - Tel. 864-0489

ANIMADO

UN PASO ADELANTE, DOS ATRAS

por Andrés Accorsi

TRAS UN PRIMER INTENTO FALLIDO, LOS MUTANTES MAS FAMOSOS DE LOS COMICS DESEMBARCARON EN LA TELE Y ARRASARON CON TODO. ESTA ES LA HISTORIA PRESENTE, PASADA Y FUTURA DEL DIBUJO ANIMADO QUE HOY ES FUROR EN TODO EL MUNDO.



© MEG

Con el Pie Izquierdo

Corría el año 1988 y la Marvel Productions tenía en el aire el dibujo animado de Robocop. Aprovechando el espacio, se les ocurrió la idea de armar un capítulo piloto de X-Men, más que nada para vender licencias de muñecos y demás chucherías. Se hizo un episodio de unos 20 minutos, titulado Pryde of the X-Men, con la idea de presentarlo y ver si algún canal lo quería convertir en serie regular. Para esto se juntaron los productores Will Meugniot (autor junto a Mark Evanier de DNAgents, un recordado comic de los '80s), Rick Hoberg (dibujante de larga trayectoria, sobre todo en la DC) y Larry Houston (ex-guionista de Marvel), que además fue co-guionista, co-director y autor de los story-boards. El otro guionista fue Larry Parr y el diseño de producción estuvo a cargo de otro gran veterano del comic: Russ Heath. Además de meter mano en todo lo que pudo, Stan Lee ofició de narrador y compuso la letra del tema musical de la presentación. El estudio de animación elegido fue Toei, de Japón, y la trama consistía, a grandes rasgos, en el ingreso a los X-Men de Kitty Pryde. Además de Kitty (y su patético dragoncito Lockheed) aparecían el Profesor X, Cyclops, Wolverine, Storm, Colossus, Nightcrawler y Dazzler. Los malos, liderados por el infaltable Magneto, eran White Queen, Blob, Toad, Pyro y Juggernaut. El guión intentaba captar el juego de personalidades entre los distintos mutantes y tenía muchas y muy intensas escenas de combate. Sin embargo, cuando se estrenó en 1989, nadie le prestó mayor atención (salvo en las convenciones de comics, por supuesto) y Marvel, capaz de sacar ganancia hasta de un clavo oxidado, convirtió a algunas células de animación en cuadritos de una historieta que luego publicó en formato de graphic novel. Houston atribuye el fracaso a la onda "animalitos bonitos" que primaba en la programación televisiva de aquel entonces. "Si les ofrecíamos los X-Pitufos, nos los compraban seguro", ironizó.

Un Poquito de Historia

Los memoriosos (o los jovatos) recordarán que, antes de este piloto fallido, los X-Men ya habían hecho su paso por la pantalla chica. La primera vez fue en

apítulos de la
riner (que for-
Friends (1981-83), e
fue secundado po
Firestar, una joven
creada para el dibujo
do y luego implantad
continuidad de los co
primero en New Mutants y
pués en New Warriors. En
episodio titulado "Origin

sus alumnos comparten va
flashbacks con Bobby
Algo similar sucede e
restar is Born", un rec

sus amigos con los Hombres X para combatir a unos androides que coparon el cuartel de estos últimos. A esto hay que sumarle un par de apariciones de Magneto en algunos capítulos de The New Fantastic Four y de las distintas series de Spider-Man. Lo más recomendable para los cazadores de videos es la saga con Namor y Dr.Doom, un clásico con todas

Volver a Empezar

de ejecutivos top pu

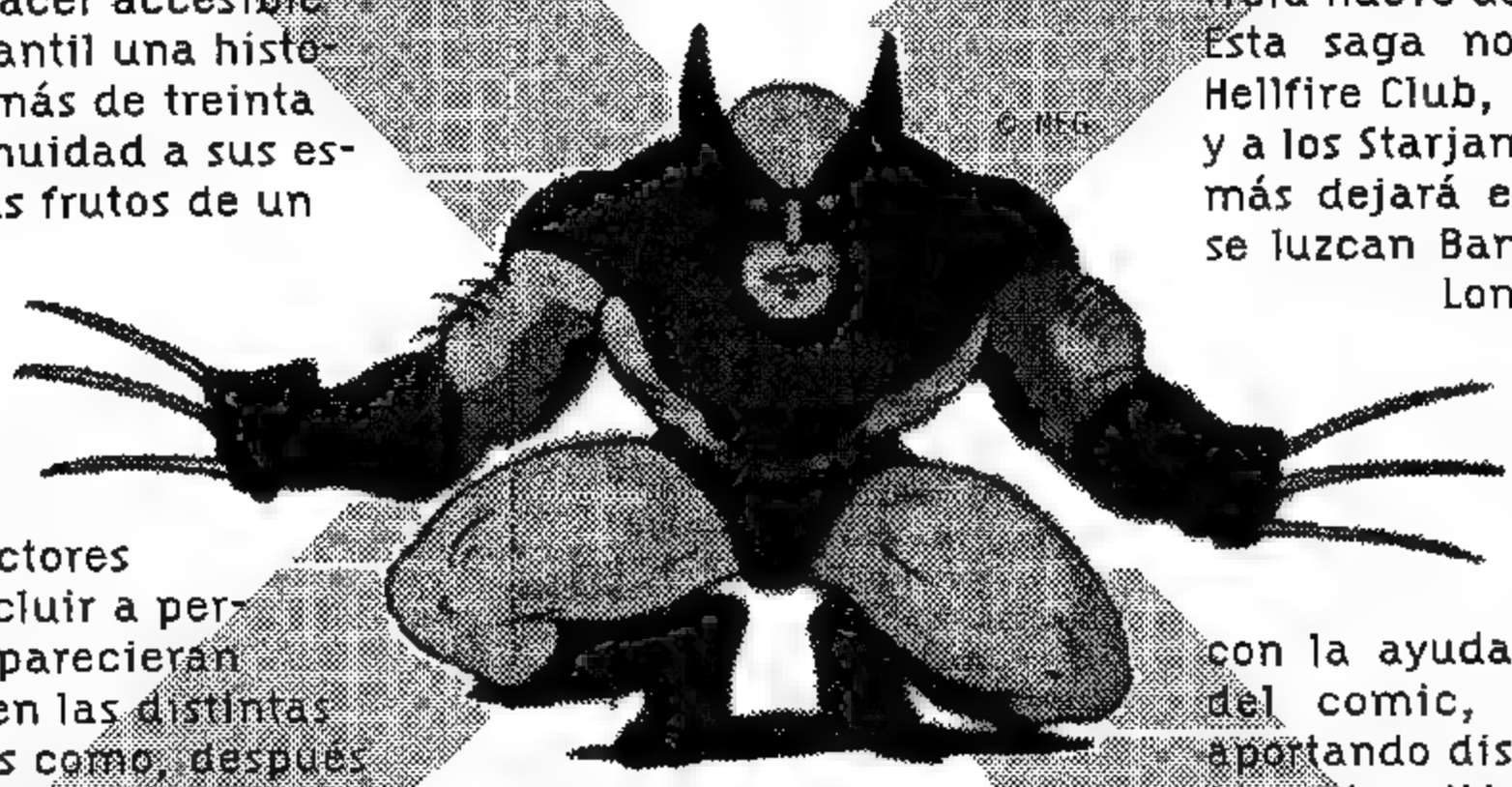
Galamari (vice-
ejecutivo de Mar-
Harras, el coordina-
os infinitos comic-
mutantes que publi-
ga-editorial. Para
ar la faz creativa, Graz
gó a Louise Williams y
eincidente) Rick Hoberg
alización de los modelos
sicos de los personajes. Sa-
ban, por su parte, encargó la
animación al estudio coreano
KOM (responsables de varios
pisodios de Robocop, Batman
Tiny Toons) y las voces a
nd Interchange, de Cana-
tre todos se pusieron de
para elegir la canción
mpañaría la presenta-
la serie, entre nada
16 postulantes. Con
armadito, Mar-

trató a Erik Lewald y M
Eden. Marvel, por su
so especial atención a
bro y sometió hasta e

La Segunda es la Vencida

El éxito no se hizo esperar. Ni bien debutó la serie (en el Otoño yanki de 1992) se convirtió en el dibujo animado de más rating en el tradicional horario de los sábados a la mañana. El esfuerzo de los guionistas por transplantar a la pantalla la mayor cantidad de elementos de los comic-books (siempre bajo la estricta supervisión de la gente de Marvel) y de hacer accesible al público infantil una historia que lleva más de treinta años de continuidad a sus espaldas, dio sus frutos de un modo casi inesperado. Orientados por el éxito de las historietas, los productores decidieron incluir a personajes que aparecieran actualmente en las distintas series X. Así es como, después de mucho debatir, formaron un grupo-base integrado por Cyclops, Jean Grey, Storm, Wolverine, Gambit, Rogue, Beast y Jubilee, bajo el mando del Profesor X. Pero además, los distintos episodios presentan a otros mutantes de mucha chapa entre los comiqueros, tales como Cable, Bishop, Archangel, Callisto y los Morlocks, Sunfire y Colossus, este último casi irreconocible en el que es, fácil, el peor guión de la primera temporada.

Estos 13 episodios iniciales tenían el atractivo extra de estar absolutamente ligados entre sí, es decir, en estricta continuidad, al estilo comic-book o telenovela. Esto es muy poco frecuente en las series de animación y fue un factor clave en el impacto que causó en la teleplatea. Otro dato interesante es el despliegue de villanos reunidos para la serie: los Sentinels, Sabretooth, los Genoshanos, Magneto, Apocalypse, Blob y Mystique son algunos de las amenazas que hicieron de las suyas en la primera temporada. Entre las infidelidades al comic (además de la horrorosa presentación de Colossus) está la incorporación de Morph, un mutante muy similar al finado Changeling que colaborara con el grupo en los '60. Entre los hallazgos, sin duda se destaca la presentación de los Morlocks en una historia milimétricamente fiel a la de la historieta.

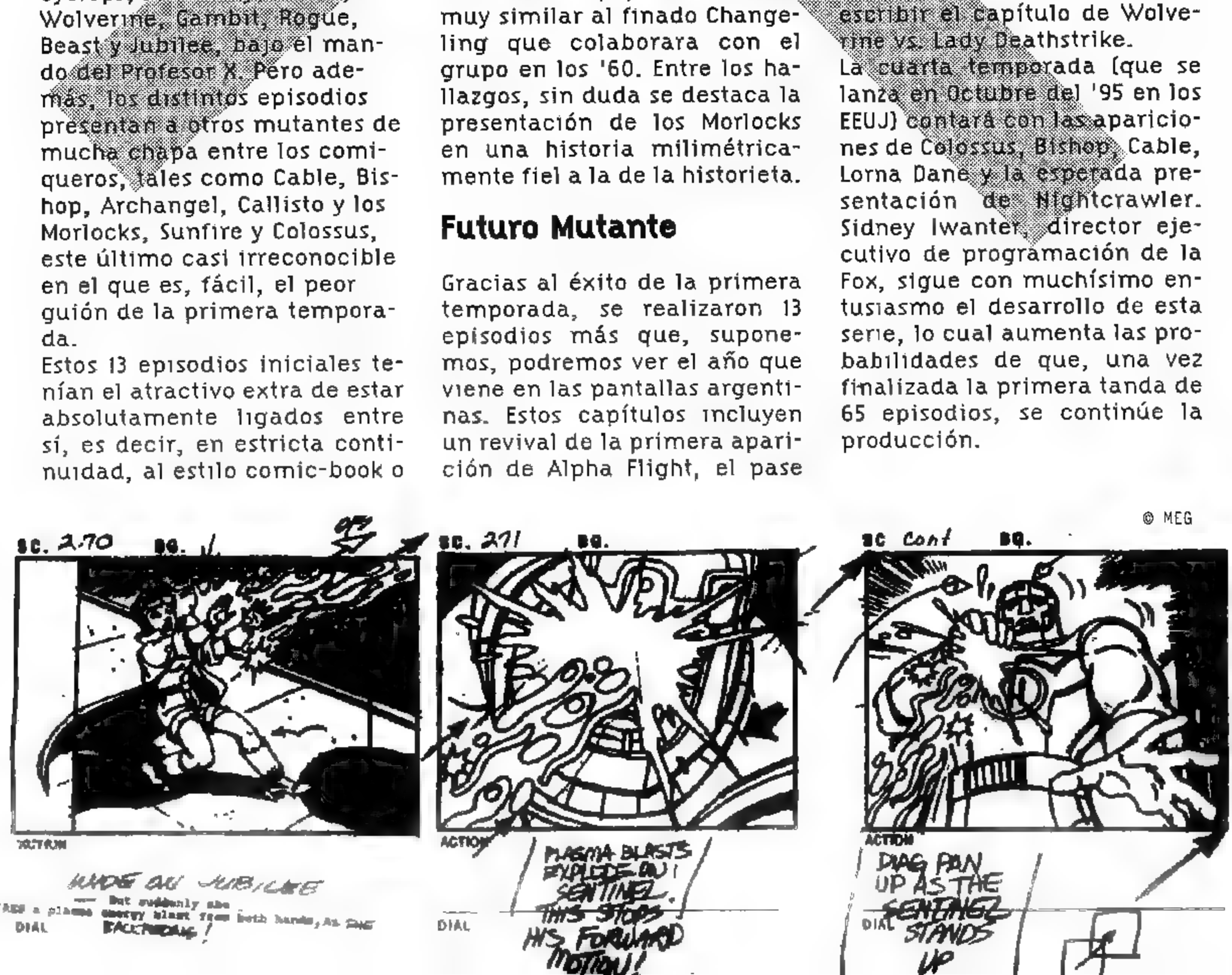


Futuro Mutante

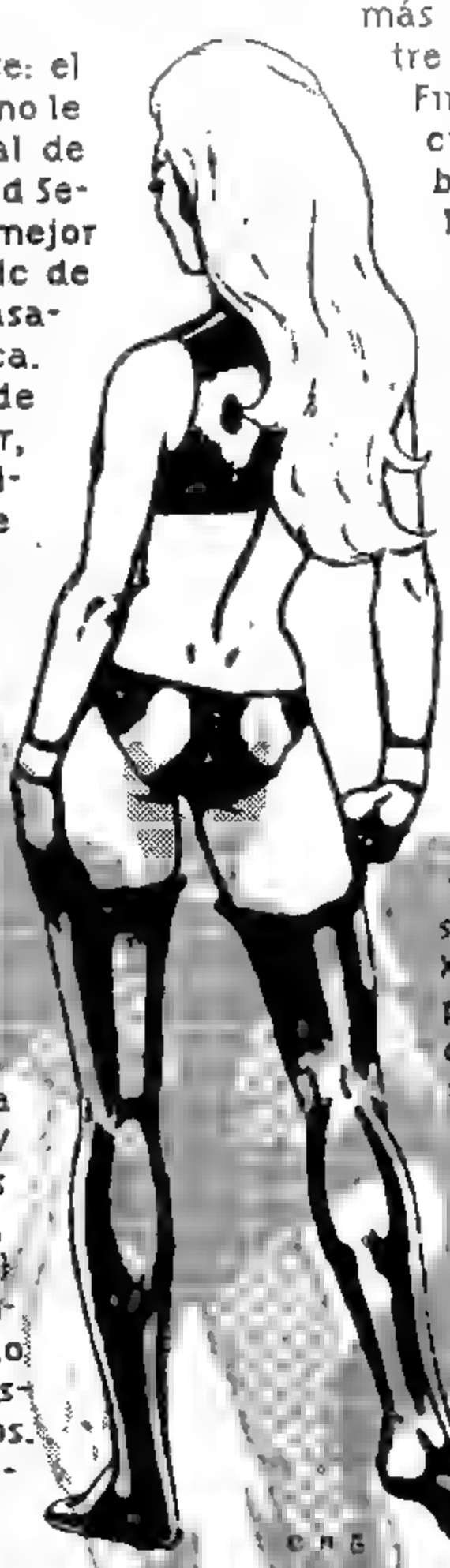
Gracias al éxito de la primera temporada, se realizaron 13 episodios más que, suponemos, podremos ver el año que viene en las pantallas argentinas. Estos capítulos incluyen un revival de la primera aparición de Alpha Flight, el pase de Morph al bando de los malos, regresos de Cable, Bishop y Colossus, un tour por la Tierra Salvaje acompañados por Ka-Zar y la presentación de cuatro villanos de cuidado: Mr.Sinister, Shadow King, Omega Red y el demencial Mojo.

En estos días se está presentando en los EEUU la tercera temporada, que tiene como saga central una adaptación de la clásica Muerte de Phoenix, en una historia que recorrerá nueve de los 13 episodios. Esta saga nos presentará al Hellfire Club, al Imperio Shi'ar y a los Starjammers, pero además dejará espacio para que se luzcan Banshee, Iceman, y Longshot y los letales Zaladane, Sauron y Lady Deathstrike. Esta nueva temporada cuenta con la ayuda de otro grande del comic, Frank Brunner, aportando diseños de personajes y Len Wein (nada menos que el autor del célebre X-Men Giant Size n.1) se anotó para escribir el capítulo de Wolverine vs. Lady Deathstrike.

La cuarta temporada (que se lanza en Octubre del '95 en los EEUJ) contará con las apariciones de Colossus, Bishop, Cable, Lorna Dane y la esperada presentación de Nightcrawler. Sidney Iwanter, director ejecutivo de programación de la Fox, sigue con muchísimo entusiasmo el desarrollo de esta serie, lo cual aumenta las probabilidades de que, una vez finalizada la primera tanda de 65 episodios, se continúe la producción.


© MEG
SC. 270 BG. 1
SC. 271 BG.
SC Cont BG.
ACTION
DIAL
PLASMA BLASTS EXPLODE ON SENTINEL. THIS STOPS HIS FORWARD MOTION!
DIAG PAN UP AS THE SENTINEL STANDS UP

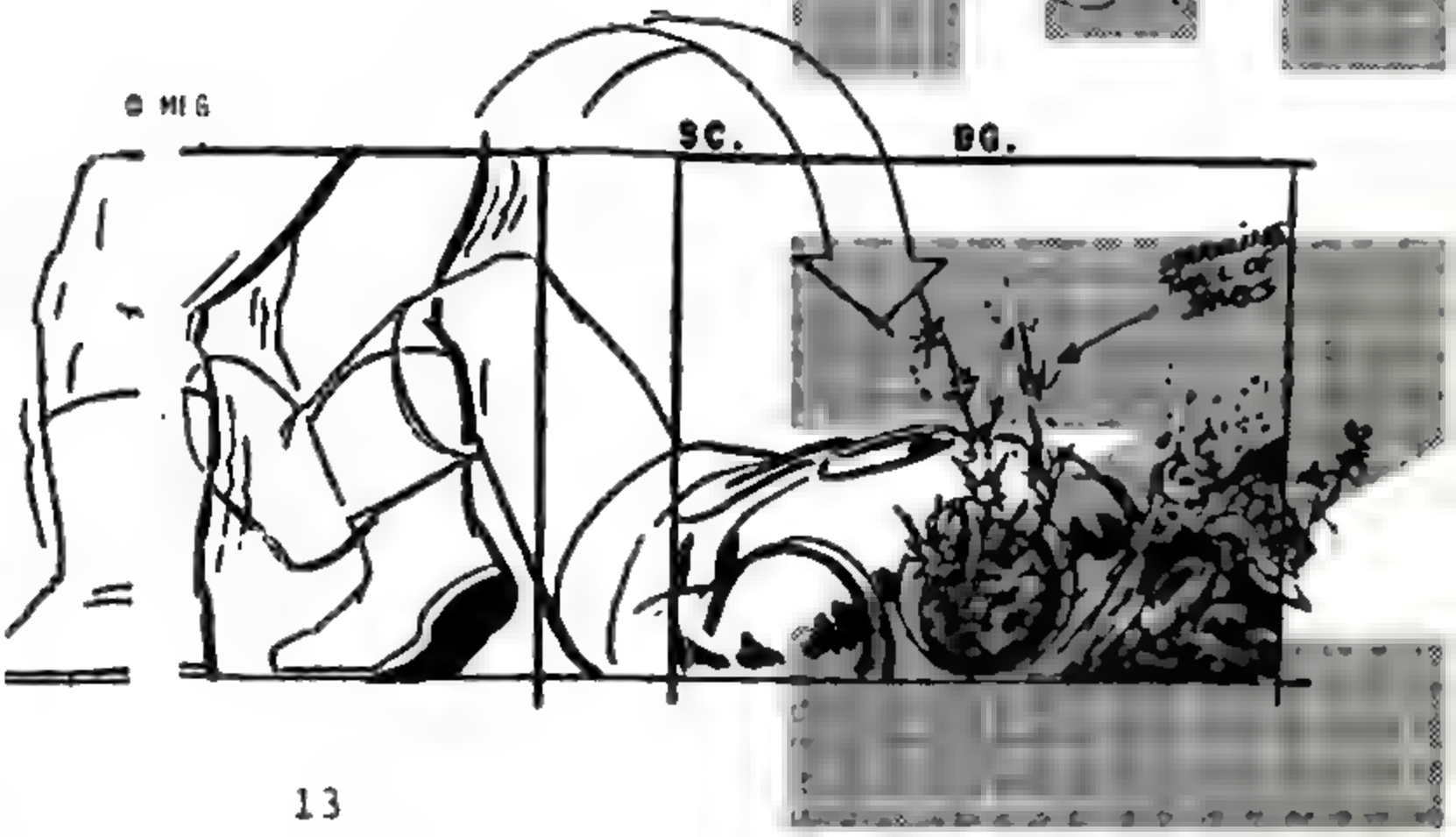
X-aminando a X-Men



Partamos de una base: el dibujo de esta serie no le llega a los talones al de Batman The Animated Series, a mi juicio, el mejor ejemplo de un comic de super-héroes traspasado a la pantalla chica. Donde el dibujo de Batman es innovador, el de X-Men es repetitivo y donde el de Batman es sombrío y difuso, el de X-Men es forzadamente espectacular y grandilocuente. No sé si no me gustaba más el dibujo de los Thundercats.

El guión ya es otra cosa. Considerando que esta gente tiene que luchar contra la implacable censura que impera en la TV yanki y contra varios personajes (Gambit, Jubilee, Bishop, etc.) carentes de todo contenido, el resultado no está nada mal. Estos tipos no son tontos. Viendo la paupérrima calidad de las sagas-X de los últimos tres o cuatro años, han tomado para adaptar a la pantalla chica varias joyas de la época dorada de estos personajes (la muerte de Phoenix, la presentación de Alpha Flight y la de los Morlocks) y otras de los tiempos en que a la serie le quedaba algún resto de creatividad (la saga con Mojo, los Cuatro Jinetes de Apocalypse, etc.). Otros argumentos provienen de historias más recientes y son los que, casi seguro, pasaran más desapercibidos entre los espectadores. Finalmente, la dirección de cámaras es bastante eficaz y se las rebusca para orquestar de un modo impactante e innovador las multitudinarias escenas de combates que pueblan a todos y cada uno de los episodios.

Pero lo más destacable es, a mi modo de ver, hasta qué punto estos guionistas han sabido captar y plasmar las personalidades de los X-Men y los distintos puntos de tensión que hay entre ellos. Con eso sólo, alcanza para que esta serie supere por varios cuerpos a casi todo lo realizado hasta el momento para la programación de los sábados a la mañana. El fan de los títulos-X no necesita leer ni media palabra a favor de esta serie para convertirse en adicto incondicional a la misma. El fan de los buenos dibujos animados, en cambio, tiene dos opciones: Dejarse enganchar por las sutiles sub-tramas entre los personajes y algún que otro guión atrapante, o ver qué dan en el Cartoon Network.



CEBAMIENTOINFINITOCE

FIYUS

por Mr.Master

Aaay! Hace como dos meses que terminó la promoción y todavía me faltan dos de los 80 tazos! ¿Cómo 80? Son 100, viejo, hay 20 de los Tiny Toons. Si, man, pero tienen menos chapa que el clon de Spider-Man.

Mientras añoro los ya clásicos tazos, los invito a recorrer algunas novedades en el siempre expansivo mercado de las trading cards. De lo que está llegando por estas fechas al ispa, lo mejorcito debe ser el set de 100 fiyus de Popeye que presenta Card Creations. Esta colección trae imágenes de toda la historia del marinero tuerto, desde sus primeras apariciones en la tira Thimble Theatre hasta hoy, pasando por sus mejores momentos en la pantalla grande, de la mano de los Hermanos Fleischer.

Un dibujante con mucha onda, Mike Kaluta, protagoniza un set de 90 fiyus con reproducciones de distintas ilustraciones, incluyendo las tapas que hizo para los libros de Robert E.Howard (el creador de Conan, pa' la gilada que lee El Gráfico) y para los comics de Vampirella. Linda forma de plasmar la obra de este artista de climas míticos y sensuales.

Otras series y películas como Star Trek, Pagemaster, Street Fighter y la fabulosa The Lion King también pasan a engrosar la lista de colecciones de fiyus que se vienen, mientras Marvel sigue inundando el mercado, esta vez con una serie llamada Ultra X-Men. No me pregunten cuántas son, ni cuáles son las difíciles porque no me interesa. Sacan tantas colecciones por minuto, que ya me tienen podrido.

Para terminar, cebiches de Tarzán, no se pierdan la serie de fiyus dibujada por Joe Jusko (notorio ilustrador que suele hacer posters y tapas para Marvel) que saca FPG. Son 60 cards muy pero muy grossas, más (como ya es costumbre) unas cuantas con truquitos, de esas difíciles de sacar, incluyendo algunas de John Carter of Mars, otro personaje del creador del Rey de los Monos.

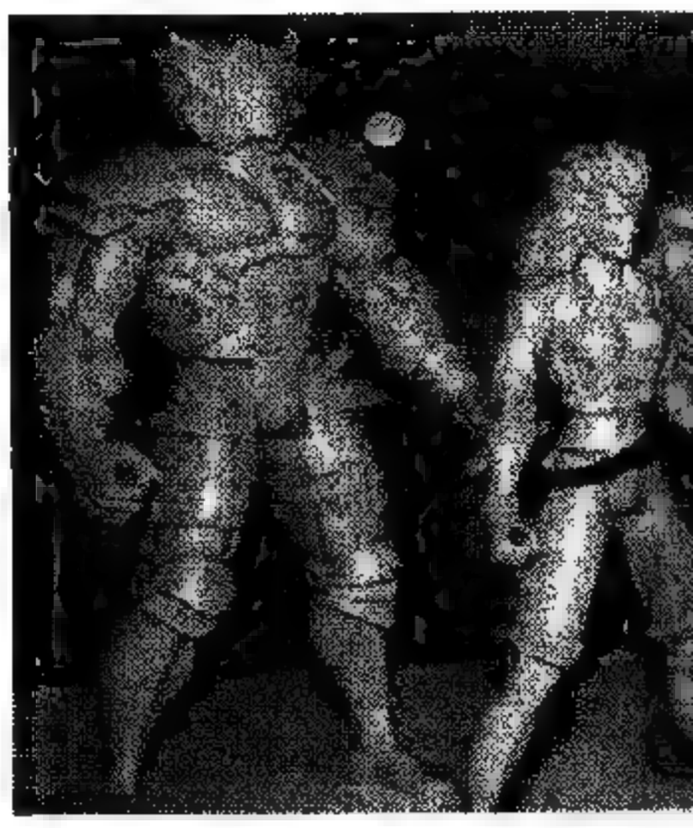
Por ahora los dejo en paz. No dejen de comprar los naipes de X-Men (complemento ideal de toda timba comiquera) y presten atención, que en cualquier momento se vienen las redonditas de los Simpsons!

MUÑECOS

por Dr.Sax

Chau! Esto ya parece "Cebamiento Infinito con los X-Men". Pero así viene el palo. Parece que nuestras bienamadas comiquerías se cebaron y trajeron 18 (!) action figures de los mutantes. Pasemos a la merca:

Básicamente, lo que llegó es el Autumn X-Toy Release (Lanzamiento de Juguetes X de Otoño) más algunas cosas ya lanzadas previamente. Largamos con uno flojo, **Sunspot**: El ex-New Mutie tiene un power punch en la onda de los viejos y queridos He-Mans y una armita de lo más gila; la matriz tampoco es pa' morirse. **Shatterstar, Segunda Edición**: Gran matriz, pero las espadas son peores que las de la primera versión. Tiene el ya clásico ataque a dos espadas. **Rictor**: Lo único copado que tiene es una especie de M-16 A1 futurista, el resto es chatarra. **Cable, Cuarta Edición**: Se supone que tengo que decir algo inteligente, gracioso e informativo sobre este muñeco. Lo único que le cambiaron es que parece que hubiera ido a la peluquería. Arma graaande, copado, pero siempre igual. **Pyro:** Un mutante malo, pero un coñemu copado. Salió igualito, el guacho. **Silver Samurai:** Plateado! Copado! Espadita de garcha! A otra cosa. **Morph:** Cuatro cabecitas intercambiables (esta colección suele robarle trucos a la de Terminator), una con sonrisita onda Archie, una con cara de malo, una de Cyclops y una de Wolverine (no, si se la van a perder). **Beast:**

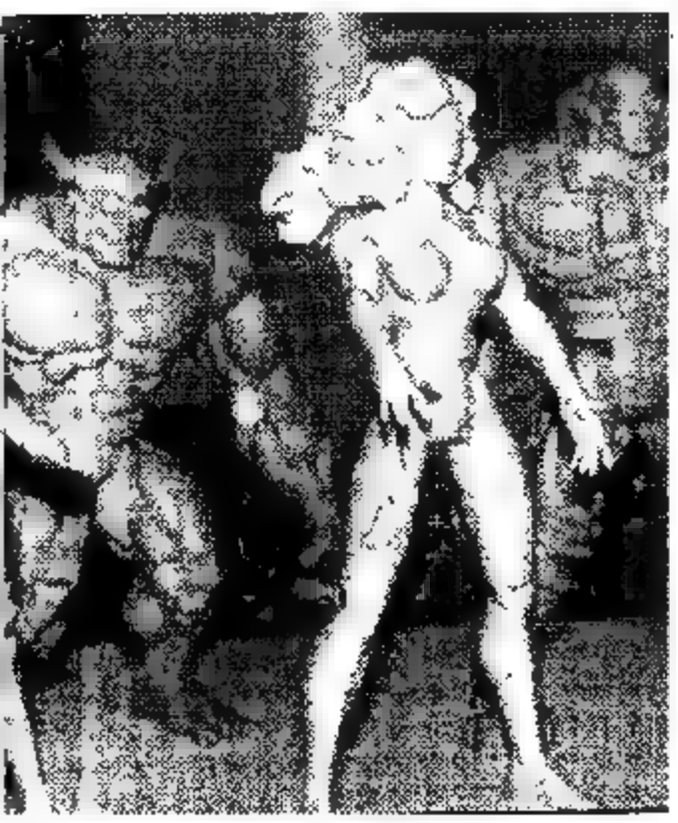


Idolo. Una de las mejores esculturas de Steve Kiwus, una masa. ES la Bestia. **Random:** El nuevo de X-Factor es espectacular, con un brazo lanza-misiles triple. Otra escultura

joya. **Fitzroy:** Villanito de cuarta, cuyo único mérito es que apareció en una época de los X con buenos dibu-

BAMIENTOINFINITOCEBA

jos. El coñemu está a la altura del comentario anterior (hehehe, Fitzroy sucks. Hehehehe). **Robot Wolverine:** Albert rules! Terminator con garras. Joya. **Kylun**: Copado el guarda-espadas en la espalda. Las únicas espadas decentes de toda la colección. **Raza:**

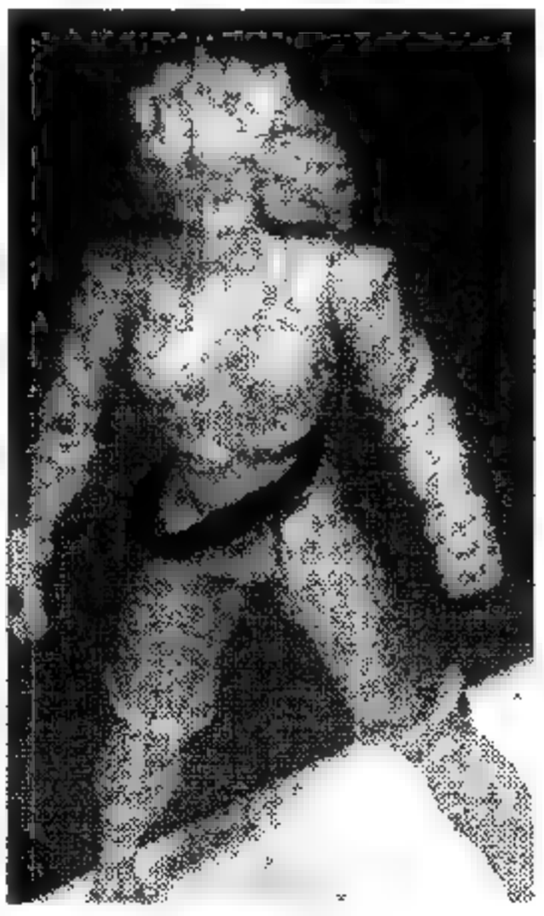


Raza rules! Cool! Una masa! La espada, por supuesto, no tiene chapa, pero la "acción de espadeo" es copada para los niños. **Wolverine, Séptima Edición (Street Clothes)**: Cara horrible. Las garras son como las espadas laser de la colección original de Star Wars. **Rogue:** Bleargsput! Como siempre, no sacan ni una buena action figure de una mina. La escultura de Kiwus mataba, pero el que le pintó la cara merece una silla eléctrica con horca incluída. **Ch'od:** En la tradición de los muñecos grandotes de la colección, onda Stronguy. El mostro es horrible, simpático y espectaculaaaar. **Bonebreaker**: El bicho al que habrás matado más de una vez en el video-game de Punisher viene con su famoso tanquecito y es muy grosso, particularmente su caripela, bien de turro. Y por último, **Quark:** Muy buena matriz y el clásico par de armas enormes.

La colección X es cada vez más y más masiva, aunque esté llena de personajes de cuarta. Total, mutantes sobran. Esperamos la action figure del Profesor Weirdo, con su magistral "Pepe Le Pew Attack".

Pero basta de joda y vamos a algo que no les va a copar. La gente de licencias de Lucasfilm informó, para cortar todas las bolas que se corrían por ahí, que si sale una nueva línea de muñecos de Star Wars, consistirá en personajes de los tres primeros films, pero qué no usarán los moldes realizados para las figuras originales! Recién en la feria de juguetes del '95 se sabrá si hay nueva colección o no. Verdaderamente fuiste, muñeco!

© MEG



JUEGOS DE ROL

por Mr. Master

¿Qué tal les fue con la aventurita de Cazador del número anterior? ¿Copados? Bien. Hoy vamos a hacer de cuenta que todos ya sabemos en menor o mayor grado, jugar a un Juego de Rol. ¿Y ahora qué? Creo que lo primero que hay que hacer, incluso antes de comprar un juego, es reunirse con un grupo de amigos (entre cuantro y siete) y comprometerse a jornadas de Rol fijas, ya sean semanales, quincenales o mensuales.

Es al pedo comprar un Juego (que no es un gasto chico), y después no usarlo. Juntate un grupo de amigos, chárlenlo, decidan qué tipo de aventuras prefieren, quién va a ser el Game Master (o deciles que vos vas a ser el GM, si ellos quieren jugar) y recién ahí, podés ir a comprar un Juego de Rol. Quizás primero prefieras cebar a tus amigos (o convencerlos), para lo cual sirve mucho asistir a los Conjuros u otras reuniones de roleros y probar algunos sistemas de juegos diferentes.

Ahora sí, a comprar! Es conveniente pagar el Juego entre todos, lo cual crea un lazo de responsabilidad mayor a la hora de asistir a las reuniones (o jugás o tiraste la guita por la ventana). Por supuesto, el libro debe ser leído sólo por el GM, o con su autorización, las partes que él te indique. Pero... ¿cuál compramos? Bueno, acá entra tu cebamiento personal y muy poco de ayuda profesional. Si sos fana de Robotech, Marvel, Star Wars, DC, etc. que el Juego esté en inglés no debe ser un impedimento, a no ser que realmente no sepas ni qué quiere decir "yes". Pensá sí, si vas a usar historias ya preparadas (módulos) o si el Game Master del grupo las va a crear. Ahí tenés que fijarte de qué Juego de Rol podés conseguir los módulos, con cuál el Game Master se siente más canchero para crear aventuras y si van a seguir invirtiendo money en más material para rolear.

En el número que viene, más datos para ayudarte a comprar tu primer Juego de Rol. Nos vemos.

CEBAMIENTOINFINITOCEBAMIENTOINFINITOCEBAM

vení volando !!

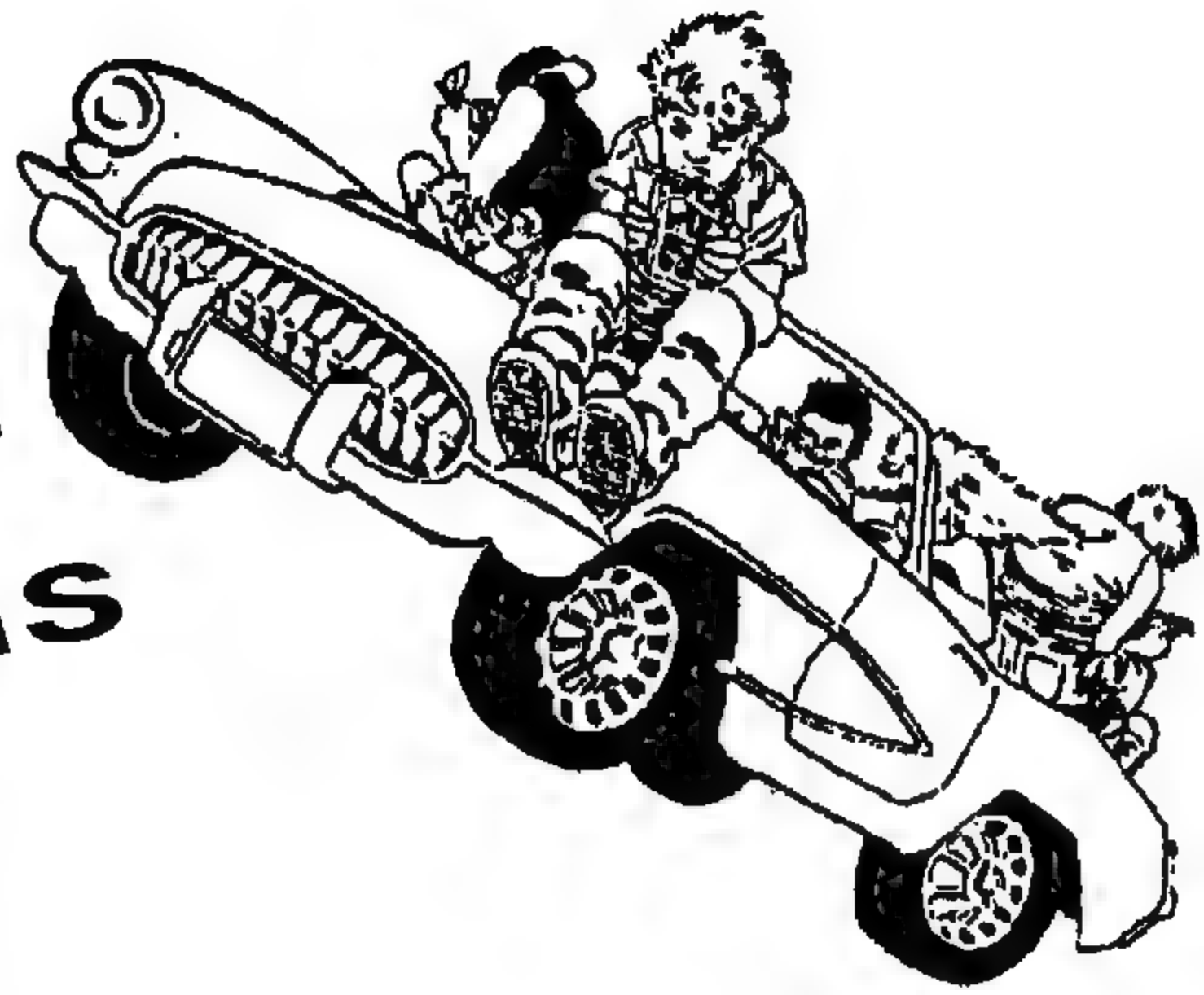
comics

remeras

cine

figuritas

posters



entelequia

talcahuano 470
tel: 40-0886
y
juramento 2584
(belgrano)
tel: 788-4521

envíos al interior

HOLA AMIGUITOS ESTOY AQUÍ EN VIVO Y EN DIRECTO EN CIUDAD GÓTICA...

PARA ENTREVISTAR AL DÚO DINÁMICO QUE ME DIERON CITA PARA UNA NOTA EXCLUSIVA PARA COMIQUEANDO TEVÉ

HOLA

NO MOLESTÉS QUE ESTOY EN VIVO...

DENTRO DE POCO VAS A ESTAR EN MUERTO... LA CITA ERA FALSA, ERA PARA MATARTE.

HEH HEH

SOY EL PINGÜINO, EL VILLANO MÁS FAMOSO DEL COMIC Y ESTOY DISPUESTO A VOLARTE LA TAPA DE LOS SESOS PARA QUE EL PÚBLICO SEPA QUE LOS CRITICOS DE COMIC SON UNA MANGA DE IMBÉCILES

HAW HAW HAW

HEH HEH HE'S COOL

HEH HEH ESTO ES COOL

HEH HEH

TE VOLARÉ LA TAPA DE LOS SESOS... NO ESPERARÉ A QUE BATMAN TE RESCATE TE BOLETEARÉ EN ESTE PUTO MOMENTO

HEH HEH POR FAVOR PINGÜINITO HEH HEH

GUAUUU!!! QUE PEQUEÑEZ CEREBRAL...

TILT TILT TILT TILT

HE COMETIDO MI COMETIDO. ANDRÉS NO SERA MÁS QUE UN AMARGO RECUERDO

ME HE SALIDO CON LA MÍA. SOY UN VILLANO PERFECTO...

LOS VILLANOS SERÁN LOS PROTAGONISTAS

DESDE HOY SERE EL NUEVO DIRECTOR DE COMIQUEANDO

NO

¿QUIÉN HABLÓ?

¿QUIÉN?

AGH !!

UGH

DANI THE O.

ARF

G

WAAA!!! ¡UN CULO MUTANTE!

PLUK

COMIDA

CHAU !!!

HEMOS VISTO COMO UN NUEVO SUPER HEROE VENCÍA AL PINGÜINO... HOY NACIÓ UN GRAN PERSONAJE !!!!.

Y AHORA UN LLAMADO A LA SOLIDARIDAD

SI ALGUIÉN SABE DEL PARADERO DE MI CEREBRO... LLAME A COMIQUENDO... GRACIAS

EL COMIC ESTÁ LLENO DE PERSONAJES QUE NO HEMOS MIRADO NUNCA... HUH Y SON MUY COOL !!

DANI THE ⊙°

¡¡HASTA EL PRÓXIMO COMIQUEANDO TEVÉ !!

LAS AVENTURAS DE EL CEREBRITO © DE ANDRÉS AMMORFI

EJEM

EL GRAN PROBLEMA DE LA SKORPIO ES QUE VISUALMENTE NO SE DIFERENCIA EN NADA DE UNA Revista de mm...

HEH HEH COOL HUH HUH

KLICK

MALDICIÓN OTRA VEZ PISE MIERDA DE PERRO...

FIN

LA PAGINA DEL AVECHUCHO

[por Daktor Müle]

Hola. En estos días estuve planteándome cuándo es que empezó toda esta cuestión del avechuchea, sus orígenes, la raíz de tan repugnante actividad. Tal vez venga desde la niñez, con las figuritas, en donde nunca falta el maldito compañerito avechucho que posee la figu más difícil y la cambia por doscientas, o directamente la vende a fortunas (a más de lo que vale el premio por llenar el álbum). Y recordando, volví a ver el pasado de este mercado comiquero. Pero no uno lejano, hablo de diez, doce años. Como en esta página hablamos de economía comiquera y el Mercado, permítanme una breve descripción nostálgica del "mercado" hace una década.

Antes de la existencia de Image, o Wizard, antes de Perfil, de Zinco o las brasileras, ya existían los comics... y los avechuchos. Pero así como hoy por hoy coleccionar comics es tan fácil como ir al kiosco de la esquina, pasar por una comiquería, o escribirle a una compañía yanqui para que te mande todo, en el "mercado 1980" dicha actividad se consideraba una cacería peligrosa, una competencia feroz, un avechucheo necesario. Las revistas yanquis no sólo no llegaban, sino que se desconocía su existencia. Lo único que podía caer en manos del comiquero eran las revistas mejicanas de Editorial Novaro. Y ríase de Perfil. Las revistas se distribuían cuando se les cantaba, en las cantidades que se les cantaba, en el orden que se les cantaba, traducidas como se les cantaban, en un verdadero coro infernal. Imagínense a Perfil editando desde Méjico (por supuesto sin notas, ni correos, ni delicadeza alguna con el público), y tirando en lugar de -digamos- treinta mil, tres mil ejemplares. Una cantidad que cubriría algunos kioscos, de algunos barrios, de algunas ciudades, de algunos países. Así, la preocupación no era que las yanquis se atrasaran dos días con respecto a los kioscos de USA... conseguir el número que acababa de salir en los kioscos era una aventura! Parlarse a los kiosqueros, recorrer extraños barrios, etc. Y llegaba tan poco material nuevo que para poder leer y coleccionar en cantidad, había que rastrear los números atrasados. Y cómo! Eternos viajes en colectivos (o carretas) a través de inhóspitos paisajes persiguiendo el rumor de la existencia de míticos Canjes (nada de comiquerías, eran horribles casas de canjes generalmente atendidos por fétidas gordas que leían la TV Guía), por la tibia esperanza de hallar números atrasados. Y quejate de la tapa doblada, pedile backingboards, bolsitas... Mingal Entre pilas de La Pequeña Lulú, El Pájaro Loco y Susy-Secretos del Corazón podía aparecer una Campeones de la Justicia, una Mi Gran Aventura o una Kamandi, con tanto polvo que para verles el número había que pasarles una aspiradora. Y lo felices que quedábamos! Teníamos una revista más. Por supuesto, en este marco de intrépidas expediciones arqueológicas por los Canjes, el avechucheo estaba a la orden del día. Las revistas no se cotizaban por ningún otro catálogo mas que la palabra del vendedor que te decía que esa revista vieja y garabateada que tanto te cebaba era dificilísima de conseguir o alguna otra excusa y te arrancaban la cabeza con los precios. Por supuesto las odiseas a los pulguientos Canjes por donde el Diablo perdió el poncho, tenían como recompensa que la estúpida que te atendía no tenía la menor idea si ese número era de Kirby, si estaban los Campeones y los Defensores juntos o si era la misma que nadie podía conseguir por ningún otro lado y todos ofrecían dinerales. Ante una pila de revistas viejas de Novaro, los avechuchos se disputaban el material para acrecentar sus colecciones y en lo posible para recuperar lo invertido con buenos negociados. En el ya célebre Parque Rivadavia, nunca faltó el puestero dispuesto a avechuchear pibes que inocentemente caían con revistas imposibles, o que venían a comprar el final de una saga que no se había distribuido en los kioscos. CLANG! A la guillotina! Los canjes eran tan injustos como deseados. Moviéndose un poco, un avechucho podía ganar muy buena guita; hacía falta encontrar al gilito que nunca hubiese visto la revista que le queríamos vender. Compra, canje, venta, sin catálogos ni precios fijos. Sólo la astucia del avechucho cotizaba las revistas de acuerdo a la cara de su víctima y lo desesperado que estuviera por conseguirlas.

Hoy por hoy, parece que han pasado años luz de aquel mercado singular, entre inocente y despiadado, oculto y amistoso, exótico y barrial. Las brasileras, las españolas, las yanquis, las comiquerías, Perfil, el boom del comic entre los avechuchos yanquis, los enhancements, los catálogos, lo hot, el merchandising, qué sé yo... Ya no es lo mismo. Algunos pocos de esos oscuros y polvorientos Canjes aún perduran por Buenos Aires y seguramente también habrá por ciudades del interior, pero fanáticos desesperados por hacer esos viajes, persiguiendo la esperanza de una de Novaro con los Campeones y los Defensores juntos, ya no. Algún nostálgico que todavía no pudo desprenderse de su amada colección, en vano sigue intentando conseguir esa segunda parte de una aventura de Maxisol... Pobre, no sabe que esa nunca fue publicada...

Esto terminó, pero no quiero irme sin antes un consejito para los avechuchos que llevamos dentro: esos antiguos canjes aún guardan joyas de gran valor ocultas bajo pilas de Chaupinela, SuperHumor y mucho polvo. Si tienen tiempo, realicen expediciones arqueológicas. Tal vez encuentren la Patoruzú n.2 a seis pesos como hace poco le pasó a un amigo de esta revista, o una de Novaro que en el Parque la venden a setenta pesos, en oferta de un peso y medio, o tal vez encuentren esa segunda parte que en realidad nunca se publicó... qué sé yo. Nunca se sabe. Chau.

LOS RESCATADORES

[por Hernán Ostuni y Fernando García]

Osamu Tezuka (1926-1989) es, sin dudas, el creador del nuevo manga. El aporte de sus técnicas cinematográficas y la calidad de sus argumentos y dibujos hicieron que un género nacido en el contexto del cartoon y el comic norteamericano, se distinguiera, adquiriera una identidad propia y, con el tiempo, superara las barreras culturales del Japón para lograr una proyección internacional. La fama de Tezuka fue tan grande, que el público lo reconoció como Manga no Kamisama y Animé no Kamisama (Dios del Manga y el Animé). Sus creaciones recorrieron todo el planeta en forma de dibujos animados que él mismo producía en su compañía, la Mushi Productions. Para aquellos que bordeamos los 30, los nombres de Astroboy (Tetsuwan Atomu) y Kimba, el León Blanco (Jianguru Taite) son nombres archifamiliares que formaron una parte indiscutible de nuestra infancia.

Hoy vamos a presentar una obra poco conocida entre nosotros de este prolífico artista. Su nombre,

RIBON NO KISHI

Un Príncipe Particular

Ribon no Kishi es una de las obras más singulares creadas por Tezuka, ya desde el contexto donde se desarrolla la trama, donde se mezclan elementos provenientes de la mitología griega, el cristianismo y la Europa del medioevo, llegando incluso hasta la heroína de la historia, la Princesa Zafiro, que debe asumir un rol masculino para luchar contra el mal.

La historia comienza con un error cometido por los dioses, en especial por uno, el torpe Tink, que hacer nacer a Zafiro en el seno de una familia real, donde el heredero al trono sólo puede ser hombre. Viendo que el mal acechaba, los soberanos del reino deciden ocultar la sexualidad de su hija y la transforman en el príncipe heredero, otorgándole para este rol el nombre de Crown.

La trama gira en torno a la lucha entre el Bien y el Mal. Los malvados intentan demostrar por todos los medios, incluso valiéndose de las brujas del reino, que Crown es en realidad una mujer y así poder reclamar el trono para ellos. Pero no todo es tristeza y angustia para nuestra princesita ya que, en privado, usa vestidos y hasta tiene un novio. Como era de esperarse, la historia termina con final feliz. Tink, el torpe dios, baja a la Tierra y determina que Zafiro asuma su verdadera identidad y acceda al trono, tras casarse con el Príncipe Franz Charming.

Esta historieta se publicó en la revista Shojo Club entre 1953 y 1956. Luego apareció brevemente en la revista Nakayoshy en 1958 para volver luego entre 1963 y 1966. Como casi todos los comics de Osamu Tezuka, Ribon no Kishi tuvo su versión en dibujo animado a mediados de la década del '60.

PORTAJES

CALOI

por Andrés Accorsi

CONDUCTOR DE UN PRESTIGIOSISIMO PROGRAMA DE TV Y CREADOR DE UNA TIRA QUE LLEVA MAS DE 20 AÑOS EN LA CONTRATAPA DEL CLARIN, CALOI COMPARTE SUS RECUERDOS, SUS VERDADES Y SUS PROYECTOS CON UNA CALIDEZ POCO FRECUENTE ENTRE LOS ARTISTAS DE SU TRAYECTORIA Y SU RECONOCIMIENTO.

ESTE ES CALOI, EN VIVO, EN DIRECTO Y EN SU TINTA.

AA: Tratándose de un dibujante tan conocido, vamos a obviar el recuento de sus inicios y de su carrera, para meternos de lleno en el análisis de su obra...

C: Me parece bien, porque lo otro me aburre mucho.

AA: ¿Cómo fue el paso de Clemente de ser una tira personal, con un humor universal y hasta surrealista, a ser una tira de comentario de actualidad?

C: Bueno, esos son cambios naturales, evoluciones, que van de acuerdo a los tiempos que va viviendo el país. Cuando yo empecé con la tira, se llamaba "Bartolo" y Bartolo era el personaje principal. Yo suponía que iba a seguir con ese personaje, con esa recorrida nostálgica por Buenos Aires. Tanto que, cuando en Clarín nos pidieron a todos un informe contando cómo iba a ser la evolución de las tiras, yo lo hice, aclarando que todo lo que decía era mentira, que no sabía cómo iba a evolucio-

un [illegible]
la idea era [illegible]
con el absurdo y no con un perción prefijada. Y esa es un poco la estructura de las viejas tiras. Es decir, los viejos personajes tenían una profesión fija (como [illegible]rra Service, Ramona o Pianta- [illegible] una característica psi- [illegible]ja (Avivato, Fallutelli [illegible]os). Inclusive el tipo [illegible]n poco la rodilla de to- [illegible]o que armó todo [illegible] eclosión del hu- [illegible]ios de comuni- [illegible]ra del cos- [illegible] algo más intelectual (en el buen sentido de la palabra, que fue Quino,

con Mafalda, tampoco escapó a esta característica, porque cada uno de los personajes de Mafalda también tiene un rasgo psicológico fijo. Y Quino lograba la variedad combinándolos. En fin, con todos estos antecedentes y un poco con la influencia de los nuevos dibujantes, con el absurdo que había incorporado Copi, con el absurdo de viejos personajes como Krazy Kat... yo dije "No voy a hacer nada que me esclavice de esta manera, porque sino termino con surmenage en Bariloche, como terminó Quino". Preferí hacer algo absolutamente absurdo, que admitiera la contradicción, la alteración de los tiempos, la deformación física... en fin, todas esas cosas. Efectivamente, cumplí con mi palabra escrita y Bartolo desaparecio, en cierta medida porque me costaba mucho dibujar un tranvía en cada cuadrito, es algo muy difícil de mover. Y entonces empecé a favorecer el crecimiento de Clemente, que cumplía un poco mejor con lo que yo me había propuesto, que era una cosa suelta, li-

bre y demás.
Lo que pasó fue que cuando más o menos logré madurar ese lenguaje del personaje parado frente a cámara, que no hablaba hacia los costados, sino de cara al lector, se produjo el golpe de estado del '76. Y ahí se acabó cualquier posibilidad de comentario de cualquier tipo. Entonces no tuve más remedio que desarrollar la vida interna de la tira, con más absurdo, con más surrealismo y con la incorporación de otros personajes como la Mulatona, Jacinto, algunos personajes que aparecieron y desaparecieron... Ese fue el vuelo inicial de Clemente y bueno, la actualidad se colaba a través de los temas que no afectaran al Gobierno, porque si no, no salía. Me rechazaron un montón de tiras y... bueno, yo seguí, siempre conservando la cosa del pensamiento y el sentimiento popular, que es algo que viene con uno. Y así se produjo lo del Mundial, esa especie de código, de entendimiento secreto con la gente, que de alguna manera se hacía presente con simples papelitos, en contra de la voz oficial de Muñoz... Y poco a poco, después de la Guerra de Malvinas, cuando se fue relajando la censura, Clemente empezó a hacer el comentario de la actualidad política. Hoy en día es muy difícil hacer en un diario una tira desprendida de la noticia, de la actualidad...

AA: ¿Por qué le parece que esto es así? En los diarios yankis, por ejemplo, hay tiras a patadas y casi todas se mantienen al margen de la actualidad...

C: Yo creo que es una tendencia casi mundial, orientada más que nada al consumo de la actualidad. Pero puede ser... a lo mejor es una necesidad de los dibujantes. Haciendo un poco de sociología barata (total es gratis) creo que la cosa pasa por la última gran revolución que tuvo el mundo, que es la de las comunicaciones. Esta cosa que le permite a un tipo en el medio del campo, en Catamarca, saber instantáneamente lo que sucede en Saigón. Pero bueno, todas estas noticias, toda esta instantaneidad trajo aparejada también una gran carga de angustia. Porque las noticias que uno recibe... son las peores: La bomba, el atentado, la guerra, el terremoto... Rara vez te enterás de algo bueno por los diarios, las agencias noticiosas, la tele o la radio. Y creo que esto ha angustiado a la gente. Y la necesidad de los diarios de seguir vendiendo hizo que se crearan o se adaptaran estas secciones para que, sin renunciar a esa dura realidad, los dibujantes devolvieran una imagen más digerible. De esa parte nos estamos encargando los dibujantes, por lo menos en

los diarios, porque yo en la revista (Viva) hago otra cosa. Lo que yo hago, dentro de lo que me gusta, es poder salir con una tira, que me parece que dentro del diario debe responder a toda esa cosa de la información desde una óptica distinta, y me reservo ese vuelo distinto, sin actualidad, sin urgencias, en la página del domingo, que además tiene otro espacio, otro tiempo de realización y otro tiempo de lectura. No es el diario, que se lee de ojito.
Y puede ser que esto de acompañar a la actualidad pase más por una cuestión personal. Yo a veces digo "Puta, estoy podrido de la actualidad" y agarro y me mando una serie como la del reencuentro de Clemente con su madre y demás...y yo veo que a la gente le gusta y la sigue, pero necesito volver a la actualidad, porque leo el diario y digo "Uy, se me está escapando esto, que me lo dejaron picando".

AA: ¿Sabe qué me parece a mí que fue lo que sacó a Clemente de la onda surrealista, de las aventuras y de la onda de exploración más personal? El futbol. Creo que eso fue lo que lo ancló a la realidad cotidiana y ahí quedó. Me parece que el tema del futbol le restó vuelo. Al principio fue muy gracioso, pero me parece

que eso encasilló a Clemente como un personaje más ligado a la actualidad y menos al vuelo creativo de los primeros 7 u 8 años de la tira...

C: Puede ser. Era una época experimental y, obviamente, era otra época mía. Uno va perdiendo poesía, con el tiempo... Yo creo que hay algo que la gente necesita y que la televisión ha llevado hasta la exasperación, que es la repetición. Parece que con esto del vuelo y de no tener amarras, se diluye el mensaje, se pierde un poco el personaje. Por ahí, a un sector estas cosas les gustan más, pero la gente queda en orsái. Necesita de la repetición. Necesita estos elementos de los cuales aferrarse para hacer reconocible a un personaje a partir de determinadas actitudes y a través del tiempo. Cuando hacíamos Clemente por televisión con el Negro Dolina, hacíamos cosas lindísimas...cosas de la infancia, del barrio, de la nostalgia... y la gente quería el "Burúm-bum-bun". Yo me volvía loco. Era un Clemente negro, con un huesito, sentado en una tribuna, que decía "Burúm-bum-bun, burúm-bum-bun, yo soy el hincha de Camerún" y nunca pudimos hacerle decir otra cosa. La gente quería eso, quería volver a escuchar al negro del "Burúm-bum-bun". Y bueno, lo cierto es que ahora, no por una especulación, porque uno no está respondiendo a necesidades externas sino, como te decía, a una necesidad propia, trato de alternar las dos cosas: el comentario de actualidad, que es algo que a mí me gusta mucho, eso de meter la cuchara... y, cada tanto, abrir un capítulo como el de la madre de Clemente, que tiene más que ver con esa otra historia más surrealista... pero es difícil, porque está en un medio justamente dedicado a la actualidad. Incluso a veces la gente me dice "Che,¿Clemente no va a decir nada de tal cosa?"

AA: ¿Le resulta más fácil crear humor en base a la actualidad que en base a las situaciones y las personalidades de los personajes?

C: Si, si. Es más fácil. Porque la actualidad se renueva. Lo otro exige otra elaboración. Y además, ahora hay otro conocimiento de todo el tema político. Yo me acuerdo que, cuando recién vino el golpe de estado, los diarios no informaban nada. No solamente las tiras, sino todo el material del diario, iba con tres días de anticipación a la Secretaria de Información Pública para ser aprobado o no. Incluso yo he trabajado con la presión de un tipo, un hijo de puta que me llamaba todos los días por teléfono para decirme que me iban a matar a mí y a toda mi familia. Te darás una idea de las condiciones de trabajo... Así que este es otro elemento que se me ocurre ahora. Hemos tenido tan poca libertad para expresar lo que sucedía a nuestro alrededor, que ahora que tenemos esa posibilidad, la aprovechamos.

AA: Mirando sus páginas para la revista de Clarín, se notan por un lado un humor distinto, más triste, más nostálgico, más cercano a la reflexión que al impacto y, por el otro, un énfasis en lo plástico que sería imposible poner en una tira...

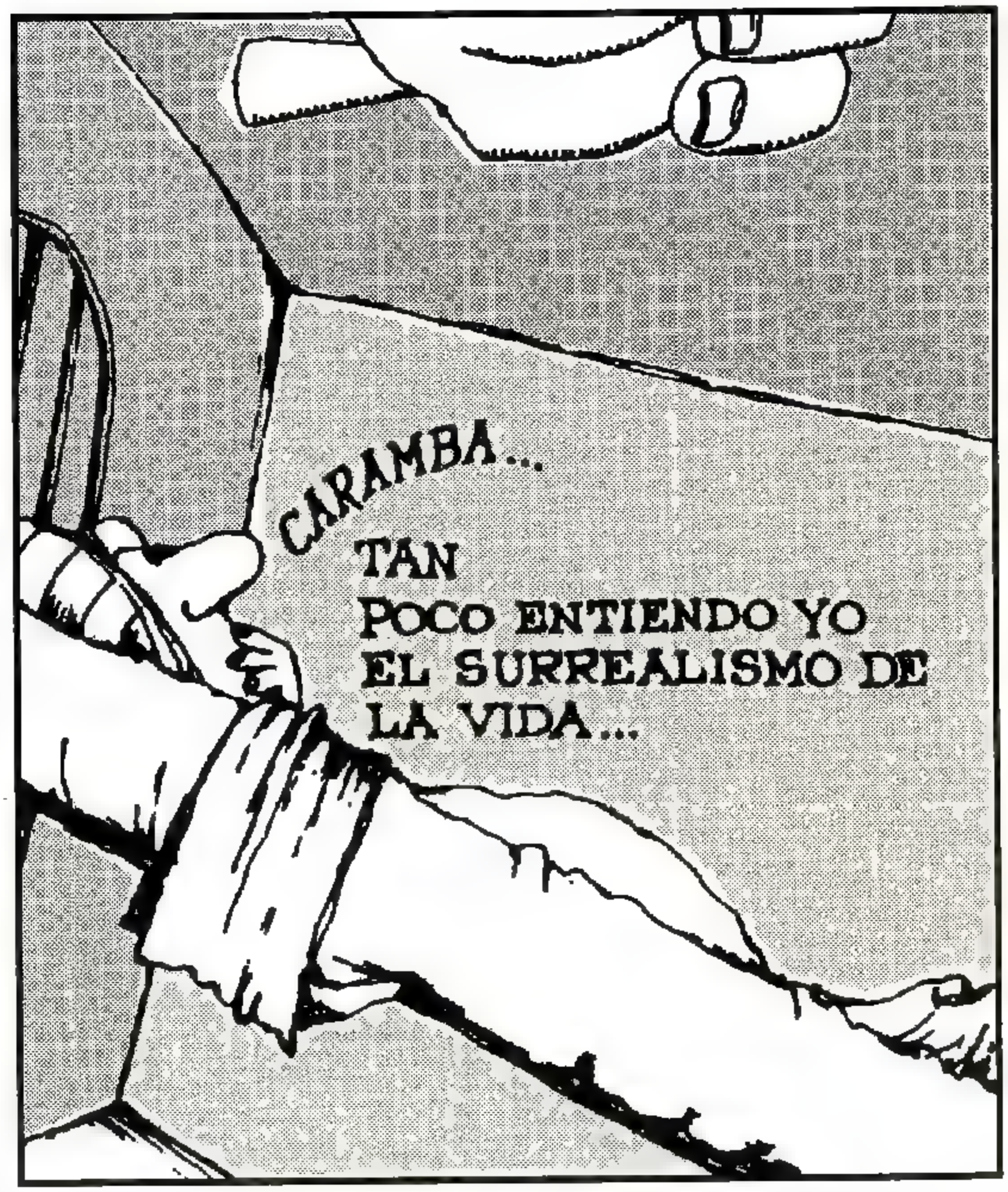
C: Claro, la tira necesita de la continuidad, de la repetición, como decíamos recién. Siempre con buen ritmo y esas cosas, pero no podés escapar al ritmo de la secuencia y, en un diario, no podés hacer demasiadas proezas visuales por lo mal que sale impreso.

AA: Cambiando de tema,¿El dibujo animado le interesa desde siempre o se empezó a interiorizar en el asunto a partir del programa de TV?

C: Mirá, el dibujo animado me interesaba como a cualquier dibujante. Pero yo descubrí esto en Lucca, una vez que habíamos ido varios dibujantes argentinos al Salón de historieta que se hace allá. Y Lucca es una pequeña ciudad italiana y a la semana, ya estábamos embolados. Y un día andábamos paseando con el Negro Fontanarrosa, fuimos a tomar un feca y nos metimos a ver un festival de dibujo animado. Yo sabía que había otro dibujo animado, que no era el de Walt Disney... digamos "de autor", conocía las experiencias de Oscar Grillo acá, en la Argentina... pero cuando vimos eso, me quedé impresionado, sobre todo con las imágenes de El Señor Pascal, de Alison De Bair. Y después vino otra, y otra y ahí empecé a descubrir qué era esto del dibujo animado que venía de afuera de las grandes productoras, fuera del circuito comercial de Hollywood o de Japón. Y me quedó la idea, porque me pareció lindo y acá de todo eso no se conocía un carajo. Y acá había gente que tenía algunas películas; las embajadas, so-

© Calo1

bre todo, prestaban algunas cosas.
Cuando me junté con María Verónica Ramírez (directora y productora general del programa, aparte de mi mujer), decidimos armarlo, ver qué se podía hacer, cuánto material había. Y pedimos un espacio en ATC por tres meses, porque en tres meses se nos iba a agotar todo el material. Y entró a aparecer material, aparecieron colecionistas como Fernando Peña, Victor Iturralde... conseguimos cosas y nos fuimos metiendo más a fondo en el tema y a conocerlo. Nos invitaron a Checoslovaquia, a la principal productora y exportadora de material fílmico de allá, que es un poco la heredera de lo que fueron los estudios de Jiri Trinka, el capo de la animación con muñecos. Vimos muchísimo material checo. Después nos fuimos a Polonia, tres días en Varsovia metidos en un cine viendo cosas de distintas épocas y de distintos autores, como Piotr Rumaja... En fin, empezamos a meternos en ese mundo, empezamos a ir a festivales ...y resulta que hay un montón de cosas.
Por lo general son pequeños productores, tipos que se hacen su peliculita en su casa. Esto hace que los trámites sean muy complejos para contactarlos uno por uno... el mismo kilombo que tenés que hacer para comprar una película de una hora y media lo tenés que hacer para comprar una de tres minutos. Pero bueno, hemos logrado revertir la cosa y ya todos los estudios saben que este es el único programa de estas características que hay en el mundo, entonces cualquier tipo que hace una película nos manda una cartita o un video para ofrecerla. Siempre hay algún loco que, cuando le escribís, te pide 200.000 dólares por 10 minutos y le tenés que decir "Métasela en el orto" (risas)...Pero se arma un circuito y se va alimentando solo. La información va llegando y nos permite armar



este ciclo, presentando no sólo dibujo animado, sino dibujo en general, en un gran desorden, pero siempre tratando de dar información y de hacerlo ameno. Porque realmente hay material que si lo largás así, en crudo, en la televisión abierta es un poco duro. La idea es hacer un buen programa de televisión, sin preocuparnos demasiado por el rating. Y mostrar todo esto que no se conocía, porque acá, la información que manejaban los coleccionistas y los cineclubistas estaba 20 años atrasada. Y bueno, ahora estamos mostrando la producción actual, lo más moderno, como Marv Meuland, que es impresionante. Y seguimos con la producción de los checos, los polacos y todo eso. Y la vanguardia de esto, a mi entender, no vanguardia en el sentido de experiencias raras, sino los tipos que están más evolucionados, que son los ingleses. Se ve que estos tipos han producido una síntesis cultural, que abarca distintas artes, de toda esa mierda que históricamente tienen en la cabeza y logran cosas realmente sorprendentes.

AA: Conozco a mucha gente que mira su programa y dice "Si, muy lindo eso de los muñequitos que se mueven y tocan el violín, pero no te cambio 20 de esos por uno del Pato Lucas!".¿Qué se le puede responder a esto?

C: No, nada, tienen razón. Son cosas muy distintas. De esto hay que gustar un poco. No es una cosa que salga a atrapar a las masas, como todas estas cosas tan bien pensadas y tan bien realizadas como son el Pato Lucas, el Pato Donald, o las cosas de Tex Avery, que son increíbles. Me parece fantástico que un tipo elija y diga "A mí lo que me gusta es esto". Y

© Caloi

estos pequeños animadores europeos también son admiradores de Tex Avery y de Walt Disney y demás. No existe una diferenciación en cuanto a eso. El tema es que no todos se adaptan a una producción que ya viene delimitada por el marketing, por las reglas del mercado. Por ahí algunos prefieren poner su toquecito, sus cositas...

AA: ¿Cómo ve hoy por hoy el tema del dibujo animado en la Argentina?

C: Y, yo te diría que uno de nuestros pequeños orgullos es haber puesto un poco en marcha el asunto. Fijate que la única escuela que hay, que es la municipal de Avellaneda, triplicó la cantidad de inscriptos. Y además esto animó a un montón de pibes que están ahí, con la computadora y la camarita a ver qué se puede hacer, a probar, a hacer sus primeros palotes en esto de la animación. Y una de las idea que tenemos para alentar a todos estos pibes es hacer acá un concurso para el logotipo de MTV, con quienes tenemos muy buena relación. Y el ganador va a ver su corto en pantalla, lo cual es suficiente premio. Eso recién lo vamos a pooder instrumentar el año que viene.

AA: Ahora que se metió más de lleno en esto de la animación, que estudió las distintas formas de animación, incluyendo la de muñecos, y que además el programa cobró prestigio y se ganó todos los premios habidos y por haber...¿le vuelven a caer, cada tanto, propuestas para hacer a Clemente en la televisión?

C: No, no. Yo no tengo muchas ganas de hacer Clemente. Creo que Clemente es un producto gráfico. Tuvo una adaptación feliz, creo, a la televisión, pero me parece que ese momento ya pasó. Me aburriría volver a hacer lo mismo. Por ahí se puede hacer un comercial, pero nada más. Lo que yo tengo en carpeta son un par de proyectos interesantes de dibujo animado. Uno es hacer un par de videoclips para un grupo argentino que es Divididos. Tenemos encargados un par de temas y vamos a ver cómo se puede financiar, pero digamos que está en etapa de pre-producción. Y otro que me interesa mucho es una película mía de dibujos animados, que también está en pre-producción y esperando un crédito del Instituto (Nacional de Cinematografía) para poder concretarse. Es un corto de entre 15 y 18 minutos con el tema del tango, basado en algunas páginas de las que publico en la revista de Clarín, engarzadas y con música.

AA: Como para terminar,¿sigue leyendo historietas?

C: No, no me gustan las historietas.

AA: ¿Y humor gráfico?

C: Sí, eso sí. Lo que me pasa con la historieta es que me aburren los guiones. Me parece que hay una desproporción entre la calidad de los dibujos y la de los guiones. Y me pierdo, me quedo mirando los dibujitos y dejo de leer porque lo que dicen me parece tonto. Cuando era chico esto no me pasaba, porque me devoraba las historietas, sobre todo las argentinas. Pero hoy en día los guiones me resultan generalmente tontos o, a veces, pretensiosos. Me atraen mucho más los dibujos, donde veo algunos que me parecen una maravilla. Globalmente, como género, no me interesa mucho la historieta.

AA: Y de los humoristas a los que mira,¿cuáles le gustan?

C: Ahora lo que más miro son dibujos animados, dibujo animado de autor. Y me gustan muchas cosas. En cuanto al humor gráfico, sigo admirando a los mismos de siempre: Steimberg, Franáois, Sempé, Quino, Fontanarrosa me hace reir mucho, admiro los dibujos de Crist... más o menos los mismos de siempre. Veo, sí, que hay un montón de pibes que están empujando desde abajo, pero son pibes de alrededor de 20 años (entre ellos mi hijo) y les falta. Se anotan en distintas ondas, se enganchan mucho con lo under... Me hace acordar a cuando salió mi camada, la de Napoleón, Aldo Rivero, Ceo, Fontanarrosa, etc... y bueno, hacíamos cualquier cosa, con una audacia que uno ya no tiene. Y siempre encontrábamos alguna revistita donde se enganchaban con esas cosas y nos las publicaban. Y experimentábamos, hacíamos unos mamarrachos espantosos que eran como bancos de pruebas. Y así veo a un montón de pibes. Pero el manejo del humor y eso de tener un dibujo con personalidad son cosas que requieren de algunos años. Hoy veo que hay pibes que pintan bien, pero hay que esperarlos hasta que tengan 28 o 30 años (digo por poner una edad) para ver para qué lado se definen.

© Caloi

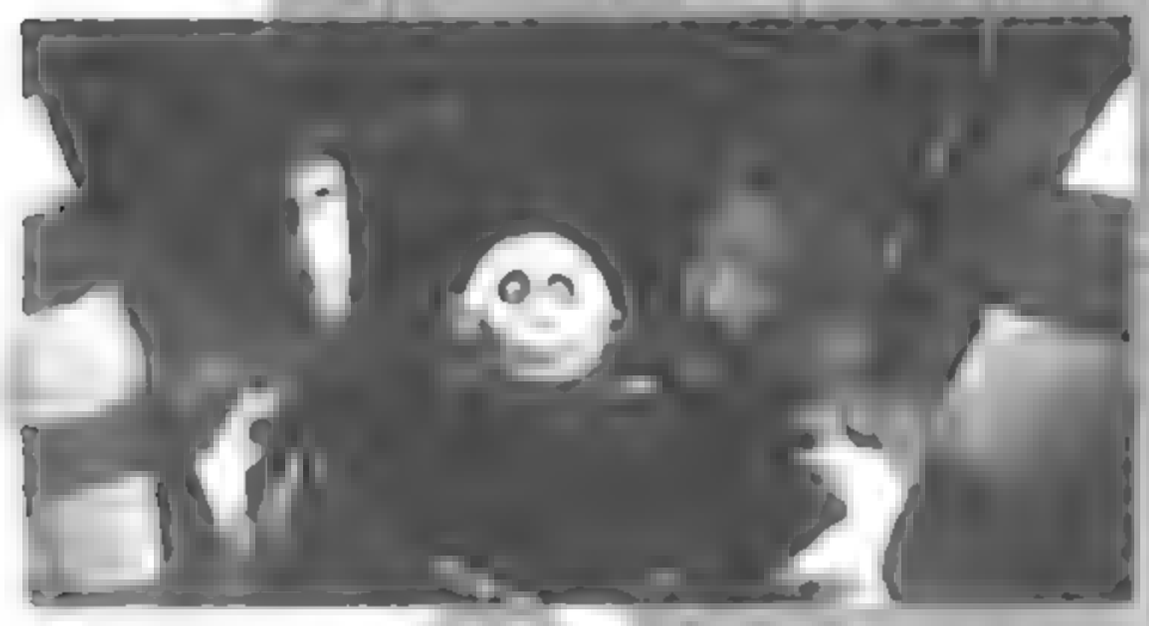
LA VERDULERIA

Del Dr.Mule & Cia.

ENSALADA

•Aaaayyy! Qué horror! El otro día vi el dibujo animado de los X-Men en el canal de la Fox! No se puede creer! ¿Saben cómo la rebautizaron a Rogue en el doblaje al castellano? Titania! En serio! ¿Y saben cómo le dicen a Wolverine? Gue[illegible]! No! No se suiciden, que no quiero problemas [illegible] anal! Titania y [illegible] realmente de no creer. ¿A quien [illegible] ventar esos nombres? ¿A Guillermo Mitre? y después lo verduguean a mi magnánimo [illegible] por lo de "Bicho Azul"...

•Y hablando de pésimas traducciones... ¿[illegible] que seudónimo (porque ese no es su nombre) [illegible] trenó en Argentina Nightmare [illegible] glorioso film del no menos glorioso [illegible] ¿Por qué no Pesadilla [illegible] porque ¿para qué remeter [illegible] así, si igual lo [illegible] ver como si nada pasara [illegible] En los últimos tiempos [illegible] tando la puntería con [illegible] vando el lustroso pr[illegible] Pero esta vez se mand[illegible] dos. Resulta [illegible]



publicar o no los [illegible] nium y, según pa[illegible] mónica: Publicaron la mita[illegible] tres capítulos que compone[illegible] 6) y de los dos unitario[illegible] no afecta en nada la continuidad de la ser[illegible] (Adventures of Superman n.437)

•Cambiando de tema y tal como batió alguno de mis compañeros en el número anterior, Kelley Jones se hizo cargo de los dibujos de Batman. Todo muy lindo, pero... ¿y Mike Manley? Lo lógico es pensar que, después de más de un año en la serie, se cansó y se f[illegible] Pero no es así. La DC le propinó al "Gordo" Manley un categórico puntapié en el orto, que lo dejó sin laburo y clamando por venganza. Ahora se dice que Manley publicar co-

FUNNY ANIMALS

Entre las tantas publicaciones que hojearon los cráneos de esta revista investigando para armar la nota de Vertigo, me apoderé del No.12 de la revista española Studio, dedicada al glorioso Sandman. Miren lo que encontré (repito, en una revista especializada) leyendo una especie de checklist de la obra de Neil Gaiman:

Secret Origins Sp[illegible] (19[illegible]
[illegible]nes de tr[illegible]
[illegible]ecuencia de en[illegible]
Pecados Originale[illegible] con dibujos de Mik[illegible] Hoffman y Kevin Nowlan. Y también *When in a Door[illegible]* (*Cuando en una Puerta[illegible]*
dibu[illegible] Bermej[illegible] Mireault y Matt W[illegible]

[illegible] autor del checctor (el español hos, es que se y número de DNI del partido con- nen que dedicar

BOTTOM TEN

[illegible]ocos cambios, pero sino porque casi

10. Flash
9. Barbie
8. Shadowha[illegible]
7. Shatterstar
6. Ghost Rider
5. Bloodshot
4. Silver Sable
3. Nighthrasher
2. Azrael

X-MEN

© y TM MEG

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Las siguientes noticias que tenemos de los X-Men se remiten al día en que Hank McCoy abandona a sus compañeros para comenzar a vivir sus propias aventuras. En una de ellas beberá una extraña sustancia química que provocará una nueva mutación en su cuerpo, transformándolo en una verdadera bestia: un bizarro pelaje azul cubrirá su cuerpo, le crecerán orejas, garras y colmillos con un incremento de su habilidad acrobática y su fuerza. Para reemplazar a Beast, el Profesor X incorpora al equipo a Havok y a Lorna Dane.

Los mutantes viajan por el país, se cruzan con otros super-héroes, pero pronto se encuentran perdiendo miembros a toda velocidad. Los Sentinels han regresado y al no poder encontrar a sus enemigos se enfrentan a los Vengadores, que en ese entonces tenían en sus filas dos mutantes: Quicksilver y la Scarlet Witch. Angel desaparece y poco después todo el equipo es vencido en la propia Mansión X por Magneto, quien ahora tiene también el poder de controlar mentes. Tras dominar a los jóvenes mutantes y a los Vengadores desata un caos sin igual para ser finalmente vencido por una alianza entre Thor, Black Panther, Daredevil y Black Widow.

Repuestos de la derrota, Xavier y sus muchachos no sólo fracasan en sus intentos de reencontrar al Angel sino que descubren que Beast, Havok y Lor-

© Marvel Entertainment Group

na "Polaris" Dane también han desaparecido. El Profesor separa a los X-Men para iniciar la búsqueda, pero Iceman jamás regresa a la base.
Tiempo después Xavier, Cyclops y Marvel Girl se encuentran con Captain America y Falcon y deducen que las desapariciones de los mutantes son obra del siniestro grupo sobre cuya pista estaban Cap y Falc: el Secret Empire, uno de cuyos líderes era Quentin Hardeman, político enemigo del Capitán América. Los X ayudan al Capitán contra el Imperio Secreto en una lucha sin cuartel por los subsuelos de Washington DC, en la que además participan Nick Fury y sus agentes de SHIELD y el enigmático Moonstone. Sobre el final encuentran prisioneros en la base subterránea del Empire al Angel, Iceman, Beast, Havok y Lorna, más los villanos Unus, Mesmero y Master Mind. También se descubre que el líder de esta siniestra y fachista organización no es otro que el Presidente de los EEUU, Richard Nixon, lo cual traerá trágicas consecuencias para el Captain America.
De regreso en la Escuela, el Profesor Xavier manda a los X-Men en busca de un poderoso mutante a la isla de Krakoa pero esta resultó ser un peligroso ser viviente: Krakoa, the Living Island. Esta criatura vence a todos los mutantes y cuando Cyclops se recupera, se encuentra solo a bordo de un avión que lo lleva de regreso a los Estados Unidos. Cíclope le narra lo sucedido a Xavier y el Profesor se decide a juntar un nuevo grupo de mutantes para que vayan al rescate de sus alumnos. Así es como sale a recorrer el mundo siguiendo las coordenadas dictadas por Cerebro. En Kenya, cerca del Monte Kilimanjaro, recluta a Ororo Monroe, Storm, la "diosa" de poderes climáticos. En el pueblito de Winzerdolf, en Alemania, rescata a Nightcrawler, el elfo teleportador que estaba a punto de ser linchado por el asesinato de su hermano adoptivo. En Siberia, en la granja colectiva Urst-Oldynski, Xavier se conecta con Piotr Rasputin, capaz de transformarse en Colossus. En Osaka, Japón, el profesor contacta a Shiro Yoshida, más conocido como Sunfire. En la reservación apache de Camp Verde, Arizona, recluta a John Proudstar, el indio que lucharía bajo el nombre de Thunderbird. En el cuartel militar secreto del departamento H en Canadá, Xavier tienta al Proyecto X pa-

© MEG

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO VII: RESURRECCION

Una vez cancelada la serie y reducida a una mera colección de reprints, los X-Men vagaron por distintos títulos de la Marvel, en calidad de estrellas invitadas. Con el tiempo, uno de los guionistas que venían ascendiendo en la Marvel de aquel entonces, se interesó en los personajes. Era Steve Englehart, quien fue hilando una saga con los mutantes a partir de Incredible Hulk n 150, pasando por Avengers ns 110 y 111 y culminando en la lucha contra el Secret Empire, un evento por demás trascendente que tuvo lugar en los ns 172 al 175 de Captain America, a lo largo de 1974. Otros guionistas se limitaron a meter casi de prepo a Xavier y sus chicos en insulsos team-ups sumamente olvidables. Mejor suerte que el resto corrió The Beast, que protagonizó siete números de la revista Amazing Adventures en una serie muy poco exitosa donde, además del propio Englehart, mojaron el pancito el guionista Gerry Conway y los dibujantes Tom Sutton y Joe Staton.
Pero, como el fútbol, el comic siempre da revancha. A partir de 1974, a Marvel le estaba yendo bien con la idea de lanzar nuevos super-grupos en ediciones especiales, llamadas Giant-Size. Así se habían presentado (para ser luego catapultados a su propia serie) los Invaders, los Inhumans, los Guardians of the Galaxy... y pronto le llegó el turno a una nueva versión de los X-Men, merced a las negociaciones de Roy Thomas con la plana mayor. Marvel suponía que juntando personajes de distintas nacionalidades (al estilo de los

ra que se le una y Wolverine, infringiendo la ley, acepta y se va con el Profesor. De vuelta en casa, también se une al nuevo grupo Sean Cassidy, más conocido como Banshee. Bajo el mando de Cyclops, los nuevos X-Men se enfrentan contra Krakoa, que intenta capturar al segundo grupo. Pero Havok y Cíclope canalizan sus energías a través de Lorna, que disrupta el campo magnético de la Tierra, eyectando violentamente a la isla hacia el espacio.

De regreso en la Mansión X, el Profesor se encuentra con un grupo de nada menos que trece mutantes para controlar. Sin embargo, Sunfire decide no quedarse con los X-Men y vuelve a su Japón natal. La Escuela del Professor X alberga demasiados mutantes con personalidades y motivaciones muy diferentes. Por un lado, los ex-alumnos de Xavier, por el otro, los "extranjeros" indisciplinados a los que el Profesor les prometió ayuda, entrenamiento y el sueño de una familia de mutantes. Sacados de sus ambientes y habiendo probado la emoción de ser un X-Men, los nuevos "alumnos" deciden quedarse junto a Xavier. Cansados y vencidos por Krakoa, Marvel Girl, Iceman, Angel, Havok y Polaris deciden seguir sus vidas fuera de la Mansión X, donde las caras nuevas sólo generan desconfianza y roces entre los mutantes. Cíclope, en cambio, decide quedarse y convertirse en líder y entrenador de los nuevos reclutas del Profesor. Los X-Men son toda su familia y se aferrará a ella ante todo. Comienza así, la segunda y más gloriosa etapa de los X-Men.

Blackhawks de la DC), la revista podría vender bien en el exterior y, con esa consigna, el guionista Len Wein (que por entonces escribía la serie de Hulk) se puso a trabajar en la reformulación del grupo. Se decidió conservar a Cyclops, como lazo entre el nuevo grupo y el anterior y como líder en combate. Wein propuso incorporar a Wolverine, un mutante que había creado para pelear un par de numeritos contra Hulk. Junto a Dave Cockrum (que venía de una aclamada seguidilla de números en Superboy and the Legion of Superheroes) crearon a Colossus y a Thunderbird. Tomando un concepto que Cockrum había creado para un posible segundo título de la Legión, surgió Nightcrawler. Poniendo y sacando distintos elementos de varios personajes (también bocetados por Cockrum) Thomas, Wein y el dibujante le dieron vida a Storm.

Los nuevos X-Men estaban listos para debutar. Sólo faltaba un villano, pero cuando Wein creó a Krakoa, llegó al punto en que no se le ocurría una forma de que los héroes lo vencieran. Presente en esa misma reunión estaba un chico que, por ese entonces, trabajaba como ayudante de Wein. Era Chris Claremont y, en el último minuto, propuso la solución a la amenaza de Krakoa. Para ilustrar la tapa del Giant-Size, contrataron nada menos que a Gil Kane. Sin embargo, el veterano maestro dibujó mal la máscara de Wolverine, dejándola totalmente distinta del diseño que creara John Romita para Increible Hulk n181. Pero la opinión general fue favorable al nuevo look, sobre todo porque se parecía mucho a la capucha de Batman. Además, el Giant-Size presentaba un par de reprints de la serie anterior, incluyendo los orígenes de Cyclops, Iceman y Marvel Girl.

Sin demasiada idea de cómo irían las ventas, pero con muchísimos planes para los nuevos personajes (la muerte de Thunderbird, por ejemplo, se venía orquestando casi desde el momento de su creación) Wein y Cockrum se pusieron a trabajar en el primer número de lo que sería una serie bimensual, retomando la numeración a partir del n94. Pero para ese entonces, Wein sucedió a Thomas en el cargo de Coordinador Jefe de la Marvel y se hizo cargo, además, de los guiones de Spider-Man, Fantastic Four y Thor. El creador de Swamp Thing ya no tenía tiempo para el título que ayudó a re-lanzar y, tras compartir las tareas un par de números con su asistente, delegó en el joven Chris la misión de guiar los destinos de este nuevo grupo mutante. Se iniciaba así una época de gloria que duraría diecisiete años.

X-MEN

PODER MUTANTE

MAGNETO

MAGNETO [mag-ní-to]
Nombre Real: Erik Magnus Lehnsherr.
Primera Aparición: X-Men n.1 (1963).
Poder Mutante: Magneto es, como habrán podido adivinar, el Amo del Magnetismo. Su poder, por ende, está relacionado con esta fuerza de la naturaleza, incluyendo la gravedad. Magnus posee un control absoluto sobre el magnetismo, pudiendo con este atraer a todo un planeta o sacar una chinche. Todos los metales pueden ser doblegados por su poder, inclusive el hierro de los huesos humanos. Magneto puede volar usando la gravedad de la Tierra, fuerza que le permite levantar islas enteras.

DAZZLER

DAZZLER, en castellano Encandiladora.
Nombre Real: Alison Blaire.
Primera Aparición: Uncanny X-Men n.130.
Poder Mutante: Dazzler, como su nombre lo indica, tiene el poder de despedir luces de su cuerpo encandilando a la gente. Alison absorbe luz de todo tipo y así puede lanzar desde un rayo laser a una chispita. Generalmente solía crear todo un juego de luces de colores intermitentes a su alrededor causando confusión y ceguera momentánea entre sus rivales. Su poder alcanzó un verdadero grado de efectividad en combate cuando empezó a usar la energía lumínica absorbida para lanzar rayos lasers de gran magnitud.

LEGION

LEGION [lí-yion] obviamente, Legión.
Nombre Real: David Charles Haller (Xavier).
Primera Aparición: New Mutants n.25.
Poder Mutante: Siendo el único hijo del mutante psíquico más grande del mundo, no es ilógico suponer que Legion posee poderes increíblemente altos. Y así es. Aunque la esquizofrenia puede ser un problema. David ha creado dentro de su cabeza tres diferentes personalidades, cada cual con un poder psíquico diferente. Legion es pirokinético, capaz de encender fuegos con sólo imaginárselo, telépata y telekinético de gran potencia. Luego de un tiempo en coma, considerado muerto, Legion ha vuelto y parecería ser que ahora puede viajar en el tiempo, o por lo menos, al pasado.

$1.50

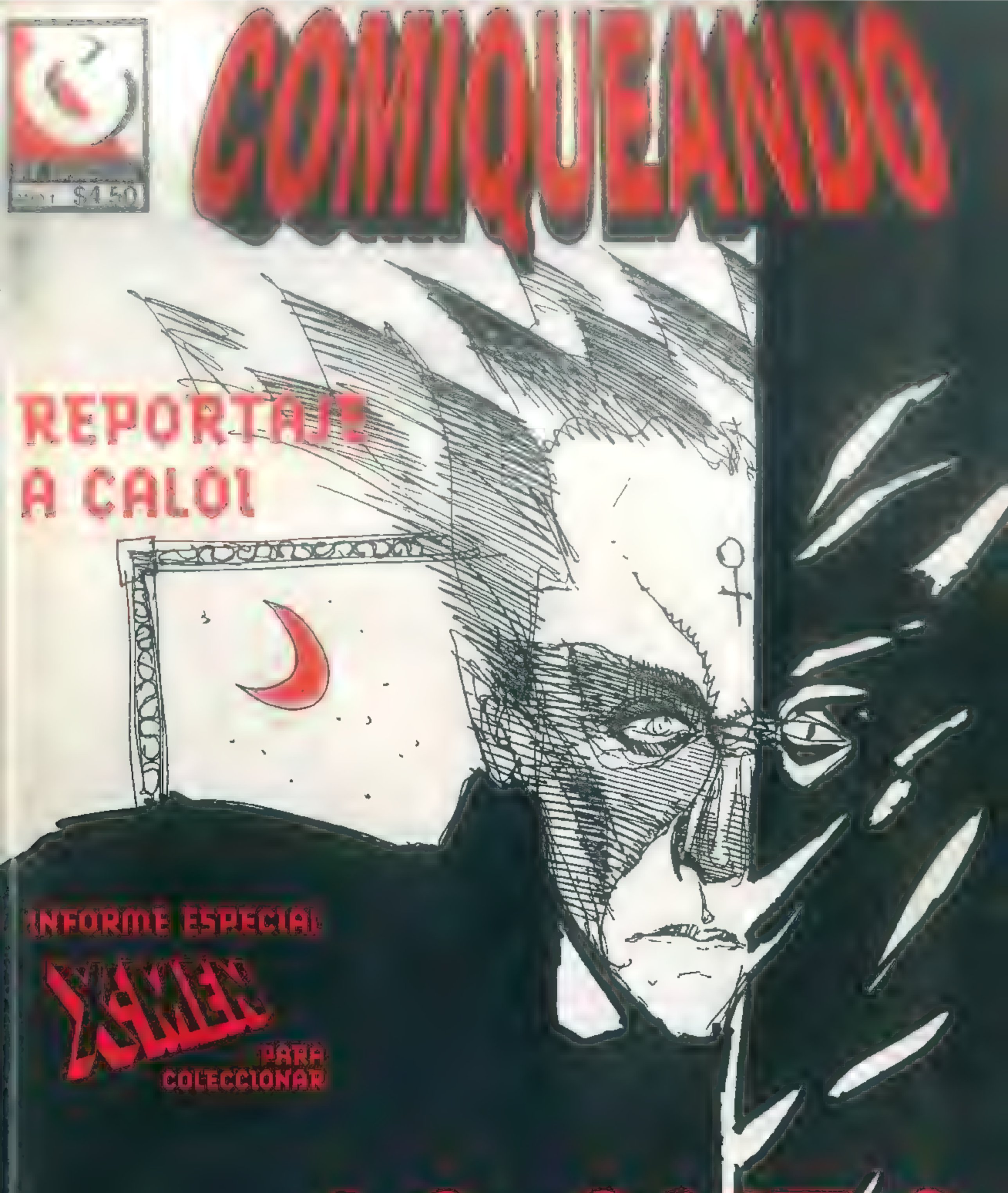
COMIQUEANDO

REPORTAJE A CALOI

INFORME ESPECIAL

X-MEN

PARA COLECCIONAR



LA ONDA VERTIGO

Dave K

Despedí el año
con todo en

nº 8

COMIQUEANDO

100 páginas

REPORTAJES A
TODD JOSE CHRIS
McFARLANE MUÑOZ CLAREMONT

TODO SOBRE METEORO

SUPER POSTER

LOBO VS. CAZADOR

una meganota impresionante evaluando el `94 con los talentos top del comic argentino

2 HISTORIETAS

doble tapa flip

TODAS LAS SECCIONES

en diciembre

Pedísela a Papá Noel

SECCIONES

14 PANTALLAZOS.
Seguimos de cerca a más y más comics que pasan al cine y la televisión en algo que ya es una verdadera invasión.

15 EL COMIC DE NUNCA ACABAR.

16 MESA REDONDA.
Nueve miembros de nuestro staff evalúan a fondo nueve publicaciones recientes. La guía fundamental para saber qué tiene chapa y qué no.

21 CORREO.
Cada vez más son las cartas y cada vez se hace más imprescindible leer la sección en la que ustedes son protagonistas.

25 ANARKOMIX.
Todas las mini-secciones de siempre y la nómina de ganadores del Tercer Concurso Comiqueando! Imperdible!

NOTAS

4 LA ONDA VERTIGO.
Un informe completísimo sobre las series, las mini-series y los proyectos de la línea de comics más apasionante de los EEUU.

STAFF

Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Periodístico: Rafael de la Iglesia
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diagramación y Diseño: La Señal.
Redactores: Fernando García, Hernán Ostuni, Diego Grillo Trubba, Mister Master, Alejandro Tancredi, Dr.MÛle, Dr.Sax.
Robin: Federico Gatti
Portada X-Men: Dibujo: The Legendary Mummy/ Color: Corby/ Todos los personajes y el logo de X-Men son copyright Marvel Entertainment Group.
Portada Sandman: Dibujo: / Sandman es copyright DC Comics.
Gracias a: Leandro Korman, Marcelo Panzoni y Fabián Montaner.

© DC Comics

LA ONDA VERTIGO

La línea de comics Vertigo que publica la DC es muy difícil de definir. Consiste en un universo paralelo o independiente del mainstream (aquel donde se encuentran todos los superhéroes clásicos de esta editorial), sólo unido a este en algunos puntos sutiles y casi imperceptibles y donde tienen lugar otro tipo de aventuras. El objetivo de Vertigo es contar todas aquellas historias (siempre dirigidas a un público adulto) que la DC no puede publicar en sus comic-books más tradicionales. Historias de terror, de suspenso, de misticismo, de locura o de todo esto junto. Historias que tratan de ir bastante más allá de la lucha entre el Bien y el Mal y ahondar en una mirada profunda de los sentimientos, miedos y conflictos del ser humano. Las reglas son tan pocas, que esta línea carece prácticamente de límites en lo que a creatividad se refiere. Pero veamos cómo surgió este extraño fenómeno llamado Vertigo.

Es cierto que la historia del comic norteamericano es sumamente rica tanto en artistas como en personajes. El problema es que en su mayor porcentaje, siempre predominó el género de los superhéroes. Durante las últimas tres décadas, excepto por algunas excepciones, las revistas de las dos más grandes editoriales, DC y Marvel, estuvieron protagonizadas por los personajes en "calzoncillos largos", a veces sorprendiéndonos y otras provocando algún que otro bostezo. Esto hizo que la temática heróica creciera cualitativa y cuantitativamente de manera impresionante pero que, a la vez, quedaran espacios vacíos. Estos huecos se empezaron a llenar tímidamente recién en los '80, década que terminó de demostrar que la historieta no es un arte menor solamente dirigido a púberes e infantes, sino que contiene un potencial narrativo y visual que puede ser disfrutado por cualquier persona de cualquier edad y sexo. La Marvel empezó a publicar bajo el sello Epic historietas de autor que diferían mucho de sus otras revistas. Por el otro lado, la DC comenzó a arriesgar dentro de los títulos que llevaban el rótulo único de su editorial. Una de las personas que tuvo mucho que ver con el lento pero seguro cambio de horizontes de esta compañía fue Karen Berger. Karen empezó a trabajar en la DC como asistente editorial de Paul Levitz y luego comenzó a coordinar sus propios títulos. Así fue como heredó de Len Wein la revista Saga of the Swamp Thing, durante la época en que el maestro Alan Moore escribía los guiones. Sin lugar a dudas, esta colección es el antecedente principal y directo de Vertigo. Más tarde, Berger fue designada por DC para buscar nuevos talentos en Inglaterra. De esta manera conoció a monstruos tales como

Neil Gaiman, Grant Morrison, Peter Milligan y un largo etcétera. Rápidamente los contrató y comenzó a trabajar con ellos en varios títulos orientados al lector maduro que empezaron a hacer una especie de "rancho aparte" dentro de un mainstream que les quedaba chico. Revistas tales como Hellblazer, Animal Man, Sandman y la veterana Swamp Thing comenzaron a romper los cráneos de los lectores que ambicionaban disfrutar de historias que no se basaran en un superhéroe y sus valientes y arcaicas acciones.

La respuesta a este tipo de títulos fue tan buena que, por sugerencia de Karen, la DC creó en Enero de 1993 un departamento separado del resto y encargado de editar este tipo de historietas. Había nacido Vertigo. Las reglas eran claras: la menor cantidad posible de super-héroes, poca o ninguna relación con el universo standard y fundamentalmente, historias de autor en las que este tuviera la mayor libertad posible. Además de contar con los títulos ya mencionados, la línea Vertigo se enriqueció notoriamente por una feliz coincidencia. Alrededor de 1991, la Disney contrató a Art Young (en ese entonces coordinador de varios títulos de la DC y ex-ayudante de Berger) para que comisionara desde Londres varias mini-series y graphic novels para adultos que la mega-empresa publicaría bajo un sello llamado Touchmark. Pero con el correr de los meses, Disney fue reduciendo el presupuesto, hasta que Young dijo basta. Se contactó con DC y, ante la aprobación de los autores involucrados, convirtió a todos los proyectos de Touchmark en parte de la línea Vertigo. Así es como, bajo este rótulo se agruparon series, mini-series, especiales y graphic novels, algunas con personajes ya establecidos (Death, Phantom Stranger, Kid Eternity, Black Orchid, Jonah Hex) y otras que son creaciones personales de los artistas que, además, retienen los copyrights sobre sus obras (Enigma, Sebastian O, The Last One, The Extremist, The Mistery Play). Hay quienes le critican a Vertigo un cierto descuido a la hora de elegir

© DC Comics

dibujantes lo cual, en algunos casos, es cierto. Como también es cierto que en este tipo de historias, el protagonista es el guión; y el dibujo más adecuado para ilustrarlas es aquel que acompaña al guión, sin competir con este a ver cuál llama más la atención del lector. Un ejemplo resuelve el enigma: ¿Alguien se imagina el guión de Watchmen dibujado por Jim Lee? Este puñado de guionistas (en su mayoría británicos) más cercanos al estilo narrativo de Jorge Luis Borges que al de Stan Lee, obsesionados por lo esotérico, lo poético y lo surreal, son los que lideran la marcha por los paisajes a veces escabrosos, a veces paradisíacos y casi siempre demenciales que componen el universo de Vertigo. El rol de los dibujantes consiste, ni más ni menos, en sustentar del modo más sólido posible el ritmo y los climas que estos extraños narradores pergeñan para cada relato.

Estos autores, además, han conseguido importantes logros en materia creativa, extendiendo los terrenos a explorar en lo que respecta a las temáticas más adultas, habitualmente vedadas a los artistas de este medio. Sin embargo, los guionistas de Vertigo no tienen por costumbre recurrir al sexo, la violencia y la truculencia a modo de golpe bajo o de argumento comercial. Estos elementos están ahí, pero sólo cuando la historia los requiere y se los aborda casi siempre de un modo cauto y sutil, logrando (paradójicamente) un efecto perturbador en la mente del lector tan impactante como el que más.

Acompañada por la fidelidad de una interesantísima cantidad de lectores (y a pesar de un par de fracasos) Vertigo se ha impuesto dentro del mercado americano ofreciendo una alternativa adulta, sofisticada e impredecible. Firmemente comprometida con el comic de autor y sin despreciar al género de los super-héroes (no olvidemos que Vertigo es un desprendimiento de este y sin él no podría existir) esta línea comenzó a tender sus hilos, mostrándonos una visión diferente de las cosas. En las siguientes páginas les contaremos, a casi dos años de su debut, en qué anda actualmente la onda Vertigo, cuáles son sus títulos mensuales y cuáles serán los próximos lanzamientos. Disfruten del placentero vértigo que causan los comics diferentes y alternativos de la DC Comics.

(RDI/AA)

ANIMAL MAN

Esta colección es de las que más altibajos creativos han sufrido. Sus primeros 26 números fueron escritos por el británico Grant Morrison de una manera soberbia. Luego lo reemplazó Peter Milligan que se quedó en esta revista apenas seis números, sin poder hacer algo comparable a lo que habia hecho su antecesor. Luego vendrían los peores números de esta serie (los 18 que van del 32 al 50) y el responsable fue el guionista Tom Veitch, muy lejos de la calidad que demostró en Star Wars: Dark Empire.
A partir del n.51, Animal Man repuntaría de la mano del creativo Jamie Delano. Sin alcanzar el nivel que tuvo en sus primeros 26 números, Delano le dio sentido y atractivo a esta serie y al personaje de Buddy Baker.

© DC Comics

Este fue el pasado de Animal Man, veamos ahora cuál es su futuro. Luego de la reaparición de su hija Maxine, Buddy se decidió a llevar su lucha por los derechos de los animales a terrenos religiosos, fundando para esto la Life-Power Church. Delano y el dibujante Steve Pugh han llevado los poderes de Animal Man a sus máximos extremos. Hoy por hoy, Buddy no sólo obtiene las habilidades del Reino Animal, sino que también adquiere sus diversas formas. En el n.79 este equipo creativo se despide para dar paso al debut de Jerry Prosser (escritor de Skin Graft) y Fred Harper Estos dos artistas le darán una nueva dirección a este personaje que parece no tener descanso. En el n.80 Buddy comienza una odisea en la que su cuerpo está destruído y la conciencia de Animal Man se encuentra en el 'Red', ese plano existencial donde se intersecta toda la vida animal. **Para colmo, un misterioso ser ha tomado la forma de la ya muerta madre de Buddy y le ofrecerá varios caminos para su futuro cercano.**
En fin, una colección que viene de sobresalto en sobresalto y que siempre promete algo nuevo. Se la recomiendo a cualquiera que sea amante de la naturaleza, lo ecológico y la no violencia. (RDI)

BLACK ORCHID

Extirpada de sus raíces super-heroicas por la espectacular mini-serie de Neil Gaiman y Dave McKean, Black Orchid fue una de las elegidas a la hora de ampliar la cantidad de títulos mensuales de la línea Vertigo. El guionista encargado de explorar los mitos de este inquietante personaje es Dick Foreman, hombre de corta trayectoria pero bastante hábil para sacar historias de la galera. No todas son brillantes, pero en el año y medio que lleva la serie, Foreman ha enriquecido la leyenda de la Orquídea con algunos conceptos muy piolas, como el de las dryads, toda una raza de mujeres-espíritu-vegetales. Además no desaprovechó la posibilidad de jugar con Suzy, la orquídea-chiquilina creada por Gaiman, que de tanto en tanto protagoniza sus propias historias.
A pesar de algunos altibajos, la serie se hace muy llevadera y en esto es importante el aporte de Rebecca Guay, una dibujante joven pero muy talentosa. Poniéndole la tapa a Black Orchid está, desde el primer número, el majestuoso Dave McKean. Para los próximos meses, a la etérea heroína floral le espera una saga de seis partes llamada A Twisted Season, en la que sufrirá una extraña y siniestra transformación, mientras que las semillas que fue plantando empiezan a dar frutos no menos extraños y no menos siniestros. Esperemos que en esta saga Black Orchid esté a la altura de su gran potencial, para garantizar la continuidad de su título más allá del número 25. **(AA)**

© DC Comics

BOOKS OF MAGIC

Sin duda una de las mejores obras publicadas por la DC en mucho tiempo fue Books of Magic, la miniserie escrita por Neil Gaiman. En ella, John Constantine, el Fantasma Extraño, Dr Occult y Mr.E introdujeron al joven Tim Hunter al fascinante y terrorífico mundo de la magia. El adolescente de 13 años conoció la magia en el pasado, el presente, el futuro y en las tierras ocultas en otras dimensiones, como Faerie la tierra de las hadas. Con la magia Tim Hunter llegará a ser el más poderoso de su ramo: el mago o el brujo. Para el Bien o para el Mal.

Tras el evento de Vertigo Children's Crusade (también pergeñado por Gaiman) en donde Tim Hunter protagonizó el anual de Arcana, el jovencito pronto recibió su propia revista mensual: The Books of Magic. Los guiones corren por cuenta de John Ney Rieber y tras la partida de Gary Amaro, el entintador Peter Gross tomó toda la parte artística a su cargo. El creador del personaje, Neil Gaiman, es también un asesor de esta revista cuyas portadas están a cargo de Charles Vess.

En su revista, Tim descubrió qué lazos sanguíneos lo unen con Faerie (Falconer y la Princesa Titania) y que ese gordo que se la pasa mirando televisión no es su padre. El inexperto "mago" Hunter ya ha logrado encontrarse con Death, lo cual no es muy agradable y los enemigos que Constantine y la brigada de los impermeables surtieran en Books of Magic 2, han vuelto. The Cold Flame, la oscura organización mística desea corromper a Tim en la saga llamada Sacrifices usando a una pendejita poderosa llamada Leah. Para el futuro, luego de dos números de desarrollo del personaje, viene The Lot, una saguita en donde conoceremos Cauchemar, una extraña y antigua ciudad debajo de Londres y personajes de Children Crusade volverán a la vida de Tim.

© DC Comics

Tim Hunter, apenas un pibe desconcertado, tiene el potencial para convertirse en el mago más poderoso del universo Vertigo. Mientras tanto, debe terminar los deberes, descubrir lo que es ser adolescente y vivir toda clase de aventuras en las que irá desarrollando su personalidad, lo que determinará, llegado el momento, si Tim Hunter será una fuerza del Bien o del Mal. Esta revista está muy bien llevada y creo que la naturaleza del personaje puede atrapar a muchos lectores que busquen historias interesantes. Los Libros no mueren. Acérquense a los Libros de la Magia. Aunque pensándolo bien, estos sí pueden morder.

(D.A.)

HELLBLAZER

Como todo lo bueno, la etapa más gloriosa de la historia de Hellblazer llegó a su fin. El n.83 marcó la despedida del brillante equipo creativo formado por el guionista Garth Ennis y el dibujante Steve Dillon. Ennis convirtió a John Constantine en un tipo mucho más real, más falible, más vulnerable, más desagradable y, paradójicamente, más querible por los lectores. Pero con el final de la saga Rake at the Gates of Hell (Sonajero en los Portales del Infierno) estos dos grandes dijeron adiós.

Para el n.84 vuelve el guionista Jamie Delano (quien escribiera casi todos los números del 1 al 40) a revelar un secreto del pasado de John, junto al dibujante John Watkiss. Y a partir del n.85

se hacen cargo de la serie Eddie Campbell y Sean Phillips para presentar una saga de cuatro partes titulada Warped Notions. El lector de paladar fino probablemente conocerá al australiano Eddie Campbell por su trabajo como dibujante y guionista en las distintas mini-series de Deadface (ese dios Baco venido a menos que tantos aplausos le valió a su autor) o por su labor al frente de la faz gráfica de From Hell, la eterna saga victoriana que escribe Alan Moore. En Hellblazer, Campbell se limitará a escribir los guiones y, según dice, piensa retornar a Constantine a sus raíces, devolviéndole la onda que tenía en sus primeras apariciones en la revista de Swamp Thing. Sean Phillips (dibujante también de Kid Eternity y Heart of the Beast) va a estar en la serie sólo cuatro números, lo cual (por lo menos a mí) me alegra mucho, ya que me parece de lo peorcito que tiene Vertigo.

Resumiendo, borrón y cuenta nueva para uno de los mejores títulos que tiene el mercado yanki. Esperemos que los nuevos autores conserven la tradición de grandeza que tiene este personaje desde sus lejanos y siniestros orígenes.

(AA)

© DC Comics

SANDMAN

En 1989 el inglés Neil Gaiman sorprendió al mundo del comic con una revista que, sin lugar a dudas, se convirtió en el pilar definitivo en el que se apoya Vertigo. Pero ese es el menor de sus méritos. Sandman es el mejor - o uno de los mejores- comics que se realizan hoy por hoy en el mundo, y sus historias quedarán por siempre como hitos del género.

Según cuenta una leyenda alemana, el Arenero se encarga todas las noches de proporcionarle sueños a los hombres dejando caer arena en sus ojos. Con esta idea, en los `40 la National (DC) creó a un personaje enmascarado que dormía a sus rivales y usaba un reloj de arena: Sandman. En los `70, el maestro Jack Kirby usó esta idea para moldear a un superhéroe que luchara por el bien dentro del mundo de los sueños. Pero es la tercera encarnación de este Arenero la que nos importa. La idea de Gaiman (dibujada por Sam Kieth) debutó en el n 1 de su revista y desde el primer momento fue un golazo. Esta vez, Sandman es el amo de los sueños. Es el encargado del control de los sueños y las pesadillas del universo desde su inicio. Es Dream, uno de la familia tan antigua como el cosmos, los Endless. Destiny, Death, Destruction, Despair, Desire, Delirium y Dream en interacción con humanos (y meta-humanos) y los dioses de todas las mitologías, hacen de Sandman una revista para taparle la boca a cualquiera que crea que el comic es una pavada. Con gran sentido de la continuidad del Universo DC y una magia que mezcla la poesía shakespeareana con el terror lovecraftiano, Gaiman ha llevado al Amo de los Sueños por fabulosas historias (que generalmente lo tienen por espectador) a lo largo de más de sesenta números.

Pero Gaiman, como muchos, cree que lo bueno debe durar poco o se desgasta y pierde la mística. Por esto, anunció que The Kindly Ones (la saga que se está desarrollando ahora) terminaría con Sandman. Afortunadamente, esta parece no tener fin y se alarga como si Gaiman no quisiera terminarla nunca. Pero hay más para el Dios del Sueño de todas las mitologías y religiones: a esta saga "final" (con dibujos de Marc Hempel) le seguirá otra de tres partes, The Wake (dibujada por Michael Zulli) y luego varios números unitarios hasta la última historia de Sandman, The Tempest, con dibujos del gran Charles Vess. Pero hay más; Gaiman planea, para cuando termine Sandman, lanzar una nueva serie, The Dreaming, siguiendo con todos los personajes que se ganaron al público de Sandman. Y la segunda miniserie de la hermana de Dream, Death.

Altamente recomendable, de verdad. Engánchense con The Kindly Ones (Las Amables) en donde veremos el fin de Sandman y muchísimos personajes copados, como Lyta "Fury" Hall (ex-Infinity) y su hijo Danny (candidato a reemplazar a Sandman), Loki, las tres brujas de Witchcraft, el Corinthian, el cuervo Matt, y las hadas, y los Endless y... Por algo es la primera revista en nuestro Top Ten y su guionista el primero en su ranking. Sandman es EL comic inteligente y entretenido. **(D.A.)**

© DC Comics

SHADE, THE CHANGING MAN

A mi parecer, esta es la colección que mejor representa el espíritu de Vertigo. Desde su primer número, Peter Milligan (su creador) nos muestra todo el abanico que es capaz de explorar con este tipo de historias. Dentro de Shade uno puede encontrar aventura, misterio, terror, sexo, romance, locura, pasión y un montón de ingredientes (todos perfectamente distribuidos) que hacen de esta colección una conjunción armónica de todo lo bueno que esta línea editorial quiere representar. Al igual que Vertigo, Shade the Changing Man carece de límites narrativos. Todo vale en esta serie. La colección está protagonizada (por lo menos inicialmente) por aquel viejo superhéroe llamado Shade, que creara Steve Ditko en la década del setenta. Pero recalco lo de "inicialmente", ya que con el paso de los números, el protagonismo se ve dividido entre los diferentes personajes que van apareciendo en las diversas historias, todas realmente buenas, por cierto.

A partir del n.54, Shade continuará su siniestro viaje por las distintas dimensiones de la locura. Este viaje comienza en el planeta Meta, un mundo de otra dimensión al que sólo Shade y algún que otro personaje tienen acceso. A partir de este número (y en los venideros) varios serán los temas a tocar por Milligan y el dibujante Mark Buckingham. Entre ellos, el hijo de Shade (nacido en el n.50) comenzará a crecer de manera extraña y acelerada. Lilly empezará a sufrir con su lucha hormonal, ya que se ha convertido en todo una adolescente. Y por último, la periodista Andrea Murdock continuará con su exhaustiva investigación acerca de la vida de Shade. Como pueden ver, esta interesantísima serie no nos dará un sólo respiro, ya que su escritor está muy lejos de quedarse sin ideas. **(RDI)**

© DC Comics

INVISIBLES

Creo que este es el ejemplo más claro de un comic de autor. Porque esta serie tiene un guionista e infinidad de dibujantes. Es una revista estructurada en sagas y cada una con un equipo creativo diferente dependiendo del guionista. Bueno, muchos me dirán que Sandman funciona exactamente igual. Y es cierto. Ese es otro buen ejemplo de comic de autor, pero en este caso, puedo contarles de qué se trata la revista en dos palabras: Grant Morrison.

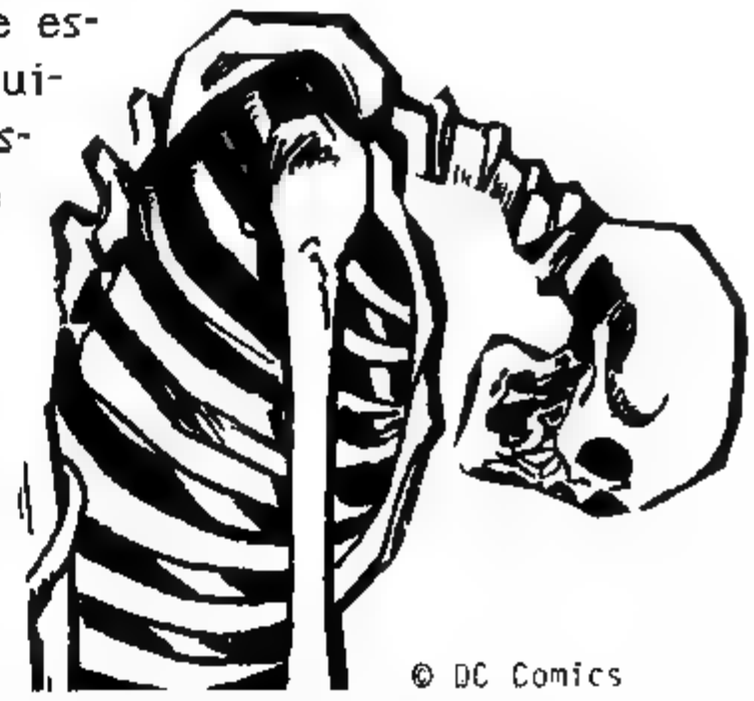
Este eximio escritor escocés deslumbró al mundo del comic con su Animal Man y su versión de la Doom Patrol. Absolutamente personal con su estilo inteligente, adulto, retorcido, majestuoso, esquizofrénico e impredecible, Morrison vuelve a las andadas en The Invisibles y esta vez preparó todo como para no poder cansarse de la revista, ya que EL es la revista. En Los Invisibles Morrison planea volcar todas sus experiencias, todas sus ocurrencias, sus alucinaciones, sus sueños y pesadillas, sus mejores ideas que no podía plasmar en ningún otro comic. Los Invisibles son una sociedad secreta de subversivos ocultistas que existen desde los comienzos de la humanidad, por todo el tiempo y el espacio simultáneamente, dedicados a la oposición del status quo y a conspirar contra el camino que están tomando los hombres. El símbolo del grupo está completamente en blanco, ya que ni los propios miembros saben que lo son; es más, nadie sabe quién es un Invisible o quién está en su contra. A lo largo de las sagas dentro de la serie, iremos conociendo a diferentes miembros, ya que los personajes van cambiando en todas ellas. En Arcadia, el primer story-arc dibujado por Steve Yeowell, Grant nos presenta al adolescente Dane McGowan harto de la sociedad en que vive. Esto lo lleva a conocer a King Mob y su grupo de Invisibles, al shaman de Londres, Mad Tom O'Bedlam y a los grandes enemigos de los Invisibles, los encargados de las restricciones y lo negativo de la humanidad, los Lost Ones. En esta intrincada historia, los Invisibles se verán atrapados en viajes temporales ida y vuelta a 1790, tratando de resolver una clave entre una pintura de Poussin y una acalorada discusión entre Lord Byron y Percy Shelley.

La segunda saga estará dibujada por Jill Thompson, pero no me pregunten de qué se trata porque como viene esto, puede ser cualquiera. Morrison promete que a la larga, todas las saguitas formaran un gigantesco tapiz holográfico con algún sentido. Aunque por ahora no es muy grossa, le tengo mucha fé a The Invisibles porque es Morrison dándose todos los gustos. Y además, en sus primeros números de Animal Man o Doom Patrol nadie podía prever las joyas del comic que desencadenaría a partir de eso. "Este es el comic que quise escribir toda mi vida -un comic sobre todo: acción, filosofía, paranoia, sexo, magia, biografía, viajes, drogas, religión, OVNIs... podés hacer tu propia lista." **(D.A.)**

© DC Grant Morrison

SWAMP THING

El "abuelo" de Vertigo se acerca a toda máquina a su número 150. Después de languidecer casi tres años en manos de Nancy Collins (una guionista que, por lo menos a mí, me aburre soberanamente) la plantita que alguna vez fuera Alec Holland fue víctima de un sacudón de los buenos, cortesía de los guionistas Grant Morrison y Mark Millar. La saga titulada Bad Gumbo arrancó a Swamp Thing de su acogedor pantano de Louisiana y lo convirtió en un prófugo sin hogar. A partir del n.144, Millar queda como único guionista y nuestro monstruo favorito sale a recorrer el mundo, perseguido por un cazador de monstruos, títere de una siniestra confabulación orquestada por el Parlamento de las Piedras, blanco del odio del Parlamento de los Arboles y potencial víctima de un resucitado y peligrosísimo Sargon, el Hechicero. Todo esto se desencadena en el n.150, donde Swampy será (una vez más) cambiado para siempre y donde, probablemente, dejará su rol como Elemental de la Tierra.



© DC Comics

Para más adelante le esperan un regreso a Louisiana, una amiga escritora y un posible reencuentro con su amada Abby y su hija Tefé. Estas (y esperemos que muchas otras historias de Swamp Thing) estarán a cargo del sorprendente Mark Millar, el muy buen dibujante Philip Hester y el sólido veterano de las tintas Kim De Mudler. A partir del n.151, el excelente portadista John Mueller dejará su puesto a otro grande del dibujo: nada menos que Brian Bolland.

Realmente es una alegría ver que este gran personaje creado en los '70 y reformulado en los '80 sigue adelante con la fuerza y la calidad que hacen falta para sobrevivir en el hiper-exigente mercado de los '90.

(AA)

© DC Comics

DOOM PATROL

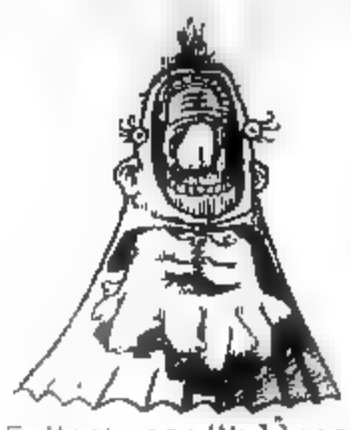
Este fue un grupo de superhéroes clásicos desde su origen (allá por los sesenta) hasta el número 18 de su actual colección. Para suerte de todos, a partir del número siguiente el británico Grant Morrison se hizo cargo de los guiones de esta revista. Como se podrán imaginar, el grupo cambió radicalmente, al igual que el tipo de aventuras que comenzó a vivir. Morrison le dio a la serie nuevos bríos y mucha locura, pero a la vez una riqueza narrativa nunca antes vista en un grupo de superhéroes. No sólo los héroes se habían vuelto atractivos, sino que los villanos también nos seducían con un encanto colmado de delirio y con sus referencias a diferentes movimientos sociales y culturales.
El problema fue que, después de un tiempo, Morrison se retiró y su lugar lo ocupó, bastante mal, la escritora Rachel Pollack. La colección se volvió divagante y sin rumbo alguno. Pollack (que supuestamente es una gran escritora de ciencia-ficción) sólo supo brindarnos la locura que le diera Morrison a la Doom Patrol, pero nada más que eso. Esta guionista poco sabe sobre cómo narrar una buena historia y mucho menos sobre cómo captar la atención del público por medios diversos, creativos y atractivos.
Como conclusión, esta serie cierra en su n.87, en el que también termina la saga de "Imagine Ari's Friends", dibujada por el genial Ted McKeever. Lamentablemente, y gracias a Rachel Pollack, esta es una de las pocas batallas perdidas por Vertigo.
(RDI)

SANDMAN MISTERY THEATRE

Creada en abril de 1993, esta colección mensual es, sin lugar a dudas, la más floja de todas las series de Vertigo. Esto se hace bastante difícil de comprender, ya que el guionista a cargo es nada más y nada menos que el colosal Matt Wagner, aquel que nos deleitara con Batman-Grendel, por ejemplo.
En Sandman Mistery Theatre, Wagner nos ubica en la década del treinta en la ciudad de Nueva York. Nos muestra una época y una ciudad llena de encanto pero que sufre problemas que la Policía no puede solucionar por sí sola. Para la resolución de estos crímenes aparece un sujeto extraño y desconocido llamado Sandman (supuestamente el mismo que perteneciera a la Justice Society of America). El problema de esta revista es que no pasa del mero hecho policial trucu-lento. Existe un crimen, nuestro héroe va y atrapa al villano. Punto. Este comic podría perfectamente estar entre las revistas pertenecientes al mainstream sin ningún problema.
En la actualidad, esta colección va por su n 20, y esto es lo que pasará en sus próximos números: en el n 21 comienza una saga de cuatro partes llamada Dr.Death. Durante esta miniserie Wesley Dodds (nombre real de Sandman) seguirá sufriendo sus extraños sueños y además se verá afectado por la crisis de los '30. Matt Wagner junto a los dibujantes Guy Davis y Vince Locke, nos contará una historia llena de misterio y terror: bajo extrañas circunstancias los ancianos de New York se están muriendo y Sandman deberá averiguar el por qué. Como si esto fuera poco, Dodds le contará a su amada Dian Belmont lo de su doble identidad.
(RDI)

VERTIGO VOICES

Una nueva ocurrencia de esta editorial para mostrar trabajos de sus mejores guionistas es darles especiales (one-shots) sin restricción ni condicionamiento alguno, sólo que hagan lo mejor posible.
FACE una de estas joyitas, es un guión de Peter Milligan con dibujos de Duncan Fegredo (el equipo que se lució con Enigma) y mezcla a un cirujano plástico en una historia terrorífica.
KILL YOUR BOYFRIEND está escrita por Grant Morrison y dibujada por Philip Bond y cuenta la historia de amor de dos jovenes en fuga por las rutas, con humor negro surrealista y reflexivo.
TAINTED nos cuenta cómo el pequeño y perfecto mundo de un tipo normal se empieza a quebrar cuando deja salir a flote su más terrible secreto y con él se va su cordura, de la mano del guionista Jamie Delano y el dibujante Al Davison.
BIZARRE BOYS será tal vez la mejor de esta serie de especiales, ya que para el guión se unieron Peter Milligan y Grant Morrison (con Jamie Hewlett en dibujos). Este es un comic sobre un comic y la producción de un comic de persecuciones en el tiempo y el espacio. Los guionistas Millison y Morrigan hacen el comic de los Bizarre Boys, un grupito de posmodernos cuyo sudor tiene propiedades curativas y alucinógenas. Pero los guionistas no se ponen de acuerdo y comienza la reflexión sobre el género dentro del género. Muy recomendable. Las cuatro primeras Vertigo Voices pueden resultar grandes obras del comic.
(D.A.)


© Morrison/Milliga

SHADOWS FALL

Una de las grandes especialidades de Vertigo es el género del Terror, sobre todo tocado desde un ángulo psicológico y perturbador. Un buen ejemplo es Shadows Fall, una mini-serie de seis partes que está saliendo actualmente en los EEUU. Esta saga es obra de John Ney Rieber en guión y John Van Fleet en dibujos.
La historia está protagonizada por la sombra de un hombre llamado Warren Gale. Años atrás, Warren tomó una decisión que le costó su alma y, como resultado, esta deambula causando desgracias y provocando el suicidio de los débiles. A lo largo de estos seis números (increíblemente ilustrados por Van Fleet) veremos la puja interna de Warren Gale, que tratará de detener toda esta locura recuperando el perdido dominio sobre su propia alma. Es una historia dark, llena de sucesos truculentos que provocarán el espanto de cualquier lector sensible. Altamente recomendable para cualquier amante del terror y lo siniestro. **(RDI)**

© John Ney Rieber/John Van Fleet

MOONSHADOW

Esta serie de 12 capítulos fue publicada originalmente por Epic/Marvel, entre 1985 y 1987, en plena revolucion de **"el comic maduro"**. Ahora, aprovechando la gran chapa acumulada por sus autores y el hecho de que, en su momento, no se le prestó la atención que se merecía, Vertigo la está reeditando para beneplácito del público de los '90.
Y cuando me refiero a la "gran chapa" de los autores, no exagero. El guión de Moonshadow pertenece a J.M.de Matteis, que desde aquel entonces hasta ahora metió mano en Justice League, Dr.Fate, Mr.Miracle, Spectacular Spider-Man, X-Factor y (también en Vertigo) Mercy y la majestuosa mini-serie The Last One. El dibujante no es otro que Jon J.Muth, autor también de Havok & Wolverine, The Mythology of an Abandoned City y (también en Vertigo) The Mistery Play. Obviamente, estamos hablando de creadores de primera línea. Si te empezó a interesar Moonshadow, tené en cuenta que no se parece a ningún otro comic. Es (tal como lo definen sus autores) un cuento de hadas para adultos. La base de Moonshadow es un relato épico (de los buenos) pero plagado, además, de un riquísimo contenido poético y de enormes dosis de magia, ternura y sana ingenuidad. Un verdadero deleite entre tanta bóñiga cuyo argumento se reduce a piñas, rayos y dientitos apretados.
(AA)

MOBFIRE

¿Qué pasa si mezclamos el mundo de los gangsters con el de la magia negra? Lo más probable es que se arme un tole-tole de aquellos, tal como está por comprobar Jack Kellor, un capomafia de Londres que acaba de heredar un imperio criminal forjado por su difunto padre. Pero para desgracia de "la familia" Kellor, el heredero no tiene intenciones de seguir adelante con las ilícitas prácticas de su padre. ¿Podrá Jack "matar al gigante" que fue puesto en sus manos? ¿O matones y hechiceros sumarán fuerzas para sacarlo del medio por las malas?
Con este planteo Vertigo acaba de lanzar Mobfire, una miniserie de seis episodios dibujada por Warren Pleece (autor también de Skin Graft) y escrita por un guionista que hace su debut, por lo menos en lo que respecta al comic yanki: Gary Ushaw, un jovencito que se las trae. El n.1 de Mobfire es muy interesante, así que se puede recomendar casi sin temor al quemo. **(AA)**

© J. M. de Mattris/John Muth

VERTIGO '95

Estos son algunos proyectos que se barajan para salir el año que viene luciendo el logo de Vertigo. A prestar atención, que hay para todos los gustos.

THE HORRORIST

Como si su comic mensual fuera poco, John Constantine se convertirá en protagonista de una miniserie de tres partes en la que conocerá a The Horrorist, una nueva estrella en el firmamento vertiguesco. Una historia de obsesiones y pasiones, que promete indagar hondo en la psiquis de Constantine, interpretada por el guionista Jamie Delano (quien conoce de sobra al personaje en cuestión) y el dibujante David Lloyd, famoso por su colaboración con Alan Moore en el glorioso V for Vendetta.

EGYPT

Dioses egipcios, pirámides, esfinges y un delincuente alcohólico y drogadicto se mezclan en una historia asfixiante donde no faltan ni los viajes en el tiempo, ni las resurrecciones ni las travesías por extrañas dimensiones místicas. Misterio y demencia a granel es lo que prometen para esta mini-serie de siete partes el impredecible guionista Peter Milligan (Shade, The Extremist, etc.) y el dibujante Sean Phillips (The Heart of the Beast, Kid Eternity).

GODESS

Una chica con poderes para-normales intenta aprender a controlarlos. Parece sencillo, pero no lo es. Y menos si agregamos a la CIA, un oficial de la Policía Británica y un violento activista de los Derechos de los Animales. El gran guionista Garth Ennis promete para esta mini-serie de 8 números una sátira virulenta con algo de humor, suspenso, temas ecológicos y mucha pero mucha masa. Para ilustrarla, Vertigo trae a uno de los jóvenes artistas británicos que más chapa cosechó en los últimos tiempos, el impresionante Phil Winslade.

INDUSTRIAL GOTHIC

Una vez más, el genial Ted McKeever se decidió a escribir sus propios guiones y se mando una mini-serie de cinco capítulos que huele a joya inenarrable. Personal, comprometida y retorcida, esta obra nos presenta una realidad alternativa donde los conceptos de belleza física y perfección han sido llevados más allá de la lógica para convertirse en la ley fundamental. Si sos feo, te encierran y los protagonistas de Industrial Gothic están (obviamente) encerrados. ¿Lograrán escapar y llegar al mítico santuario de los feos?. Ah! No veo la hora de leerla!

© Ennis/Dillon

© DC

JONAH HEX

Ante el éxito inesperado de la primera mini-serie, Vertigo reclutó a los autores para armar una secuela cuanto antes. El guionista Joe Lansdale y el dibujante Tim Truman aceptaron y ya está casi lista para salir una nueva saga de cinco partes llamada Riders of the Worm and Such. Esta vez el cowboy más duro y más fulero del Oeste se las verá con una extraña raza de criaturas subterráneas que vienen masacrando vacas y vaqueros por igual. Si está tan buena como la primera, seguro que va a ser un golazo.

PREACHER

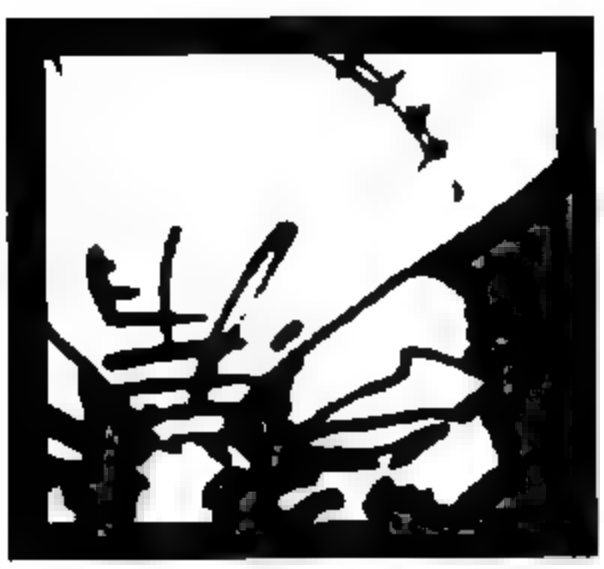
Y sí, Garth Ennis y Steve Dillon tiraron la toalla y dejaron Hellblazer. Pero siguen en Vertigo y con una nueva creación. Se trata de Preacher, un cura llamado Jesse Custer que recorrerá los EEUU en una especie de road-movie con mucha acción, mucha rosca política y mucha indagación en las oscuras áreas del poder y la corrupción que suelen rodear al fenómeno de las religiones. Esta es una serie ilimitada que saldrá todos los meses a partir de principios del '95 y que ya estamos recomendando a todos los seguidores de este imbatible equipo creativo.

A todo esto hay que sumarle, para mediados del '95, un especial de 64 páginas co-protagonizado por ambos Sandmans (es decir, Wesley Dodds y Dream) y co-escrito por Matt Wagner y Neil Gaiman. ¿Cómo harán para juntarse, si en la década del '30 Dream estaba prisionero? Algo inventarán estos dos capos para entrelazar las vidas (y los sueños) de los personajes homónimos del sello Vertigo. Y mientras especulamos con posibles tramas para esta historia, ya nos estamos babeando con los bocetos del artista elegido para ilustrarla: el alucinante Kent Williams. Estos son team-ups, viejo!

(AA)

4º CONCURSO COMIQUEANDO Y CLUB DEL COMIC

Descubrí a qué mutante pertenece cada pedacito y ganá X-celentes muñecos de los X-Men !!

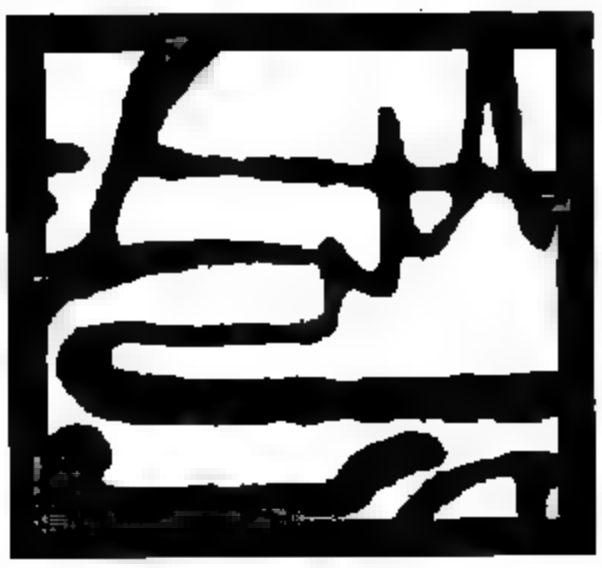


a) .....

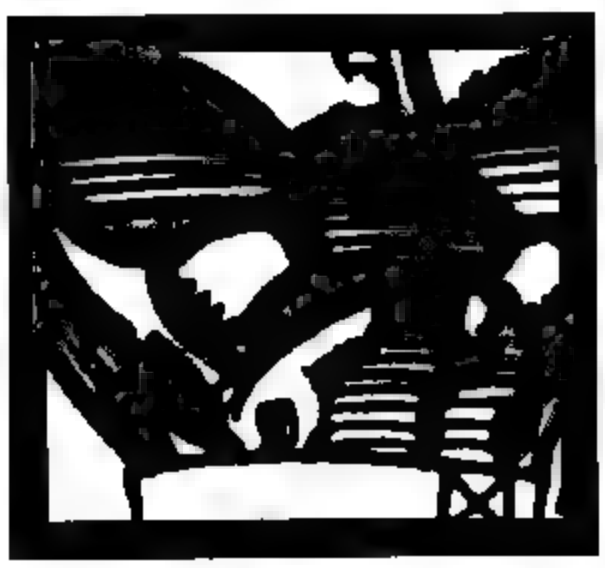
b) .....

c) .....

d) .....



e) .....



f) .....

FOTOCOPIA ESTA PAGINA Y MANDALA POR CORREO A AV. FOREST 536 8°43 O LLEVALA AL CLUB DEL COMIC (MONTEVIDEO 27)

COMPLETA TODOS TUS DATOS

NOMBRE .....

EDAD .... **TEL** .....

DIRECCION .....

EL CONCURSO CIERRA EL 15/1/95
LA SOLUCION Y LOS GANADORES EN COMIQUEANDO N° 9

PANTALLAZOS

[por Fernando Garcia]

CINE/TV

The Critic, ese soberbio dibujo animado que tan bien retrata al mundo de la farándula hollywoodense (que aquí podemos ver por HBO), regresará en Enero a las pantallas norteamericanas gracias a la Fox (la cadena ABC lo había levantado por bajo rating) con nueve nuevos episodios. Para hacerle las cosas más fáciles al crítico cinematográfico Jay Sherman (vocalizado por Jon Lovitz), la Fox lo hará aparecer en un capítulo de los Simpsons

Tim Burton se encuentra trabajando en el nuevo cartoon de Batman que estrenará a fines de 1995 y que promete recuperar el oscuro y la tensión que Otto Messmer le entregara a Felix al crearlo en 1919. Mientras tanto, la CBS estrenará en diversas horarios 10 gags de Batman (versión de Filmation) para aparecer en un capítulo de los Simpsons

Fox Animation se encuentra trabajando en el nuevo cartoon de Fernando Trueba que promete ser una de las películas de animación que más expectativas despierte en el mundo. Basada en la historia de Chico y Rita, la película promete recuperar el color y la tensión que Otto Messmer le entregara a Felix al crearlo en 1919. Mientras tanto, la CBS estrenará en diversas horarios 10 gags de Batman (versión de Filmation) para aparecer en un capítulo de los Simpsons

Fox Animation se encuentra trabajando en el nuevo cartoon de Fernando Trueba que promete ser una de las películas de animación que más expectativas despierte en el mundo. Basada en la historia de Chico y Rita, la película promete recuperar el color y la tensión que Otto Messmer le entregara a Felix al crearlo en 1919. Mientras tanto, la CBS estrenará en diversas horarios 10 gags de Batman (versión de Filmation) para aparecer en un capítulo de los Simpsons

(más algunos agregados ficticios) que hiciera Fellini con la intención de encontrar al escritor estadounidense de origen peruano Carlos Castaneda (autor de Viaje a Ixtlán). Dirigirá el film el cineasta Alexandro Jodorowsky (que cumple un papel en el comic) y lo protagonizará el alter ego reconocido del gran fedeo Mar- Mar- Mer- Somerale o Cult- Negro

Para alegría de sus cultores, Little Lulu vuelve a la pantalla chica. La inocente creación de Marge Henderson [illegible] Durante 1995, Lois & Clark: The New Adventures of Superman competirá en día y horario con la imbatible creación de Matt Groening. Por ese motivo, conociendo lo difícil de la situación [illegible] los productores de la serie decidieron atenuar el melodrama y otorgarle un énfasis especial a la faceta superheroica, [illegible] siendo en la trama a los supervillanos Metallo, the Prankster y Morgan Edge (como jefe de la intergang, todos ellos escapados de los comics) además por problemas contractuales. Cesaron a [illegible] y [illegible] ser [illegible] por un [illegible] Palmer?

VIDEO

Ficha Técnica
Titulo: El Regreso del Super Ratón.
Dirección: Manney Davis, Eddie Donnelly y Connie Rastinski.
Duración: 90 minutos.
Editora: VEA.

Este video compila nueve cortos de la época más variada y menos estudiada de Mighty Mouse, que es también, a mi entender, uno de los momentos de mayor creatividad que tuvo la creación de Paul Terry. El período 1947/1954 del Super Ratón es el comunmente llamado "operístico", debido a la importancia argumental que cobraron la música y sus letras en el proceso de comunicación. Denominación [illegible] que si bien la opera es [illegible] tiene presente también [illegible] en los cartoons elementos de jazz y de un incipiente [illegible]

[illegible] que [illegible] los argumentos del Super Ratón se [illegible] la [illegible] con [illegible] Pero [illegible] y [illegible] Carmody, [illegible] un [illegible] que [illegible] [illegible] [illegible]

MIENTRAS TANTO, EN LA PIEZA DE HUÉSPEDES...

NUESTRA PROTAGONISTA ... DARÁ EXTRAÑAS ALUCINACIONES

GOOOOOOL!

P.Z. 194

¡RAIMUNDO!

¡KARINA! ¿TE SIENTES BIÉN?

OH SÍ... YA PASÓ... FUE SOLO UNA HORRIBLE PESADILLA ...

CONTINUARÁ

El comic de Pedro Zeballos y Pablo Ramírez

MESA REDONDA

Como ya es costumbre, nueve miembros de nuestro staff se sientan a desmenuzar con imparcialidad, precisión y sano espíritu crítico nueve publicaciones de reciente aparición. Si estás buscando nuevos títulos para sumar a tu colección, no te pierdas esta guía infalible para saber qué tiene chapa y qué no.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Rafael de la Iglesia	Diego Grillo Trubba	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	Alejandro Tancredi	Promedio
Badrock & Company N.1	3	6	2	4	2	3	4	1	7	3
Batman N.41	7	7	6	7	5	6	7	8	5	6,44
BlackWulf N.6	2	4	2	2	2	2	2	3	6	2,77
Crash N.1	8	7	7	8	8	8	4	7	7	7,11
El Peor	4	3	4	6	4	6	1	6	4	4,22
El Tripero N.1	7	4	7	5	4	8	2	5	4	5,11
Justice League Task Force N.17	6	5	6	7	5	7	4	7	4	5,66
Lebbeus Rahn	8	8	6	7	8	7	5	7	6	6,88
R. Crumb's America	10	9	9	9	10	9	10	10	8	9,33

RECOMENDACIONES AL PIE

Andres Accorsi Todos los libros de Calvin & Hobbes (Bill Waterson), Concrete: Fragile Creature (Paul Chadwick) y Rumbo Norte (Andreu Farrero y José Muñoz)

Diego Accorsi: Understanding Comics (Scott McCloud), Marvels (Kurt Busiek y Alex Ross) y Animal Man n.1 al 26 (Grant Morrison y Chas Truog).

Hernán Botticelli: Elektra Assassin [illegible] Miller y Bill Sienkiewicz). Las [illegible]ges del Orden Negro (Pierre [illegible]ristin y Enki B[illegible]) y Magnor el Poderoso (Sergio Aragonés y Mark Evanier).

Rafael de la Iglesia: Martian Manhunter: American Secrets (Gerard Jones y Eduardo Barreto), Cybersix n.2 (Carlos Trillo y Carlos Meglia) y Power & Glory n.1 al 4 (Howard Chaykin).

Diego Grillo Trubba: Hellblazer: Rake at the Gates of Hell (Garth Ennis y Steve Dillon), The Crow (James O'Barr) y Magnor el Poderoso (Aragonés y Evanier).

Mr.Master: Marvels (Busiek y Ross), Miracleman: Apocrypha (Gaiman, Robinson, Wagner, Jones, Breyf[illegible] y otros) y Cazador n.7 (Lucas [illegible]rez, Olivetti y Cascioli).

Dr.Müle: Starman n.1 (James Robinson y Tony Harris), The Upturned Stone (Scott Hampton) y Gregory IV: Fat Boy (Marc Hempel).

Dr.Sax: Starman n.1 (Robinson y Harris), Avengers: The Kree-Skrull War (Roy Thomas y Neal Addams) y Marvels (Busiek & Ross).

AlejandroTancredi: Punisher/Batman (Chuck Dixon y John Romita Jr.), Marvels (Busiek y Ross) y Spider-Man 2099 n.1 al 22 (Peter David y Rick Leonardi)

BADROCK AND COMPANY N.1

por Diego Grillo Trubba

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Image Comics Sepriembre de 1994. Precio: U$S 2.50

2

Hay un viejo y lamentable adagio que dice que sobre gustos no hay nada escrito. Y digo que es lamentable porque a veces resulta, por lo menos, poco creíble. Este es uno de los casos, ya que no logro entender a quién le puede gustar esta revista, y es lo que tratará de dilucidar.

No le va a interesar a quien gusta de las historietas que, por lo menos, están bien contadas. Pareciera que aquí Keith Giffen no ha hecho nada salvo cobrar su chequecito y sembrar algún que otro diálogo ingenioso (es por ello que le puse un dos y no un uno).

No le puede gustar a aquel a quien lo mueven los dibujos espectaculares, porque si bien se puede apreciar un cierto grado de grandilocuencia, no resulta ser más que prolijo. Eso es lo que llega a ser Todd Nauck: un prolijo clon de Rob Liefeld (quien sigue embolsando y embolsando) con muy poco vuelo creativo. En otras palabras, hasta dudo que lo contraten para hacer figuritas, por lo menos apreciando este trabajo.

Y he aquí a quien creo que le puede interesar: Imaginen un lector (que no sé por qué llamarlo así, pues dudo que lea las revistas) interesado por la obra de Liefeld y su universo, que quiere absolutamente toda la línea de revistas de Extreme. O bien a aquellos avechuchos a quienes se les prendió la lamparita y creyeron que por la aparición de Pitt y por ser un Número Uno podría llegar a subir en los catálogos. Creo que incluso a estos los va a desilusionar.

Lo cierto es que se trata de una revista que es masa, no porque sea de gran calidad, sino porque lo único importante que le pasa a los personajes son las peleas. Cuidado, no digo que eso sea un pecado, sino que por lo menos tendría que haber algún giro dramático, o un hecho imprevisto. Y no.

© Extreme Studios

BATMAN N.41

Por Alejandro Tancredi

Comic-book de 28 páginas a color, publicado por Editorial Perfil. Octubre de 1994. Precio. 2.20 $.

5

El número 41 de la revista Batman de Editorial Perfil es la cuarta parte de la saga "Un Lugar Solitario Para Morir", correspondiente a la edición original de New Titans número 61. Esta historia trata, básicamente, sobre los problemas que tiene Batman para trabajar en equipo y las consecuencias psicológicas de la muerte del segundo Robin, Jason Todd.

En esta cuarta parte, el joven Tim Drake (quien después será el tercer Robin) le propone a Dick Grayson (actual Nightwing y ex-Robin) que vuelva a ponerse el traje del Joven Maravilla. Mientras tanto, los Titanes, que no se encuentran muy al tanto de lo que está pasando, intentan dar con el paradero de Dick. Por el otro lado, Batman (con la ayuda de Dick) deberá enfrentarse a Dos Caras y a todas las locuras que este endemoniado villano le tiene preparado.

Pese a que la historia está llena de momentos emotivos y difíciles para el encapuchado, el guionista Marv Wolfman no logra plasmar en el papel todo el potencial creativo que lo caracteriza. El que sí se luce es el dibujante George Pérez, que junto con la ayuda de Tom Grummett y las tintas de Bob McLeod, nos ilustran este comic de manera sobresaliente. Pienso que "Un Lugar Solitario Para Morir" tendría que haber sido una mejor historia de lo que fue, pero de todos modos no estuvo mal.

© DC Comics

BLACKWULF N.6

por Rafael de la Iglesia

Comic-book de 32 páginas a color, publicado por Marvel Comics Noviembre de 1994. Precio. 1.50 Us.

2

Marvel, que todavía conserva esperanzas de repetir el fenómeno que Stan Lee y Jack Kirby realizaran allá por los sesenta, insiste en crear nuevos personajes, tanto héroes como villanos. Una de sus últimas ocurrencias es el comic de Blackwulf. Pese a que la revista lleva el nombre de tan sólo un personaje, en sus páginas aparecen miles de héroes y villanos, que se reparten el protagonismo de una manera casi geométrica. Por un lado tenemos a un grupo bajo la protección del "Underground", una agencia fundada por el Gobierno para descubrir los secretos del pasado de la Humanidad, a los efectos de proteger el stock genético del futuro. Este grupo tiene ciertas características similares a los X-Men y ninguno de sus miembros tiene algún punto original. Es entre estos héroes donde ubicamos a Blackwulf. Por el otro lado tenemos a la contraparte, que está liderada por un tal Lord Tantalus, un monstruito que se asemeja bastante a Thanos.

En este número, como suele pasar en cualquier colección marveliana, no pasa absolutamente nada. Un poco de masa por aquí, un poco de charla por allá, alienígenas y muchas promesas. Esto es lo que nos brinda el escritor Glenn Herdling con la ayuda de los dibujos (bastante flojos, por cierto) de Angel Medina. Sin más vueltas, Blackwulf es una de las peores historietas que he leído en los últimos tiempos. Se la recomiendo a cualquier amante del masoquismo o la autoflagelación.

© MEG

CRASH N.1

por Hernan Botticelli

Comic-book de 28 páginas en b/n publicado por Meridiana Comics. Octubre de 1994. Precio: 2.50 $.

7

Crash pinta muy lindo. De movida arranca bien y sin pretensiones. De forma potente y evitando lugares comunes, Carlos Trillo y Eduardo Risso nos presentan el mundo donde sobrevive una joven llamada Crash: una superciudad confortable para los ricos donde ella trabaja de guardia- vigilante, y un gran cordón industrial repleto de miseria y desesperanza habitado por patéticos humanos que sólo conservan la vida porque tienen órganos para donar y estos son la mercancía más preciada por los ricachones. Trillo nos muestra este oscuro panorama por medio de las relaciones de Crash con los diferentes habitantes de este mundo, logrando así intensos momentos dramáticos. Capítulo aparte merece el gran dibujo de Risso, poniendo las guampas y jugándose a blancos y negros plenos como él bien sabe hacerlo, dándole un aire Sincitiesco a la historieta.

Sin embargo esta primera parte no profundiza, ni en la personalidad de los personajes, ni en las causas de tan oscuro paisaje, limitando la historia a un tour por los territorios y costumbres de una época guiados por una jovencita misteriosa, conflictuada y violenta. Crash se anuncia como una miniserie en 6 partes y esta ha sido apenas la primera. Confío en que en las siguientes se despejarán las dudas pendientes y la saga culminará un destacado camino hacia la gloria del comic. Si no, charlamos luego del n. 6.

© Trillo/Risso

EL PEOR

Por Dr. Sax

Album recopilatorio de 52 páginas en b/n, publicado por Doedytores. Octubre de 1994. Precio: 6.50 $.

6

Ja! Y después dicen que los superhéroes son demasiado fantasiosos. Lo digo porque esto podría ser apenas el típico álbum donde en cada aventurita corta (o, mejor dicho, fato) el protagonista central se tira una sucesión de fantásticas potras super-pulenta sin ningún laburo, levantes en menos de 10 cuadritos al toque y con la peor cara de dolobu. Pero digo "podría" porque en realidad no es.

Descontando el polvito, chupetazo y tarascón que sucede en todo álbum de historieta erótica que se precie de tal, El Peor se caracteriza por tener tres personajes principales que alcanzan algunos diálogos antológicos: Gastón Bernardou, cadete al que las minas le llueven, y los dos personajes que hacen de esto un comic erótico distinto: Venturino, el chupamedias del Jefe, y el Jefe, Benigno Gargarello, dos aparatos peinados a la gomina, víctimas de los dolores de cabeza de sus esposas, irremediablemente pasados de moda, irremediablemente perdedores ante El Peor.

El Peor es un álbum en donde Pancu y Javierdo se meten con la represión sexual y ese gustito oscurantista y culposo que algunas generaciones de argentinos tienen con respecto al sexo. Como pintura de algunos personajes de oficina es cómicamente certero. Y el dibujo de O Kif eleva la caracterización de los personajes aún más. Además el álbum tiene algunos toques de época simpáticos, así como invitados célebres como Charly García, Bob Dylan y otros. Me divirtió.

© O'Kif/Pancu/Javierdo

EL TRIPERO N.1

Por Mr. Master

Revista de 68 páginas en b/n publicada por Editorial El Tripero. Octubre de 1994. Precio: 6.00 $.

8

Los alumnos del Taller del Maestro Alberto Breccia están claramente dispuestos a continuar la leyenda del genial "Viejo". Juntando unos pesitos y preparados para competir contra un mercado plagado de super-héroes y de historieta-basura, armaron El Tripero, una antología que reúne historietas de unos 15 chicos y chicas y que nos devuelve no sólo la estética, sino también la sensibilidad y la ética del finado Maestro.

Se puede objetar que casi todos estos chicos cultivan estilos demasiado similares a aquellos que fue desarrollando Don Alberto a lo largo de los años. Y es cierto. Como también es cierto que estos estilos son tan variados, tan ricos en expresividad y tan idóneos para tocar los temas que tratan estos jóvenes artistas, que casi no importa.

Lo único que yo encuentro criticable es que varios guiones son o muy malos, o muy difíciles de entender o simplemente inexistentes. Pero claro, si uno divide 68 páginas por 15 dibujantes, no es ilógico razonar que todos ellos trabajan con un acotadísimo número de páginas, un impedimento más que obvio a los efectos de desarrollar un buen guión. Sin embargo varios de ellos (Diego Molina, Ana Bolena, Mariano Grynberg, Francisco Vega, Danilo Guida y un par más) logran combinar un dibujo cargado de fuerza y emotividad con guiones de lo más interesantes.

Resumiendo, un notable esfuerzo de un grupo de jóvenes que aprendieron a hacer buen comic para adultos de la mano del más grande historietista que dio esta región del planeta. Aguante, Tripero!

© Francisco Vega

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE N.17

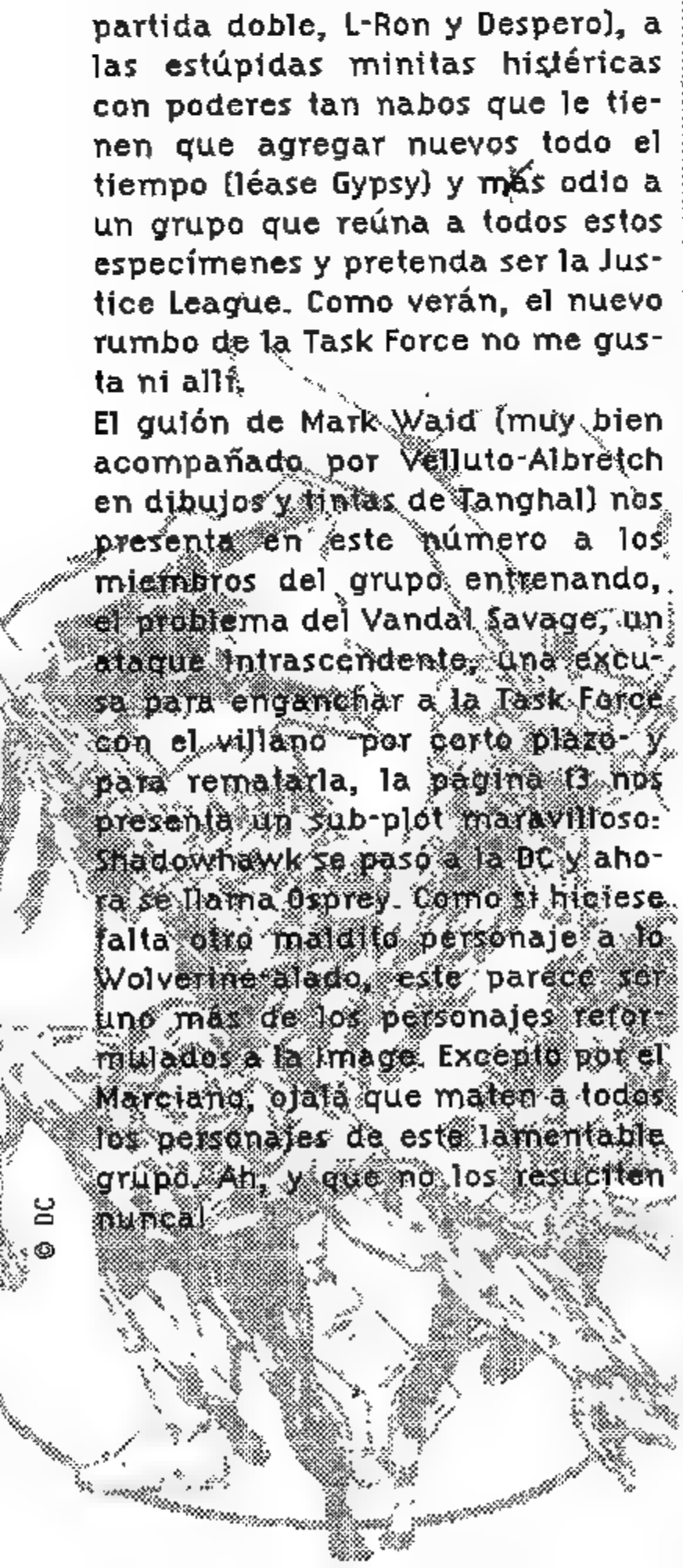
por Dr. Mülo

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC Comics. Noviembre 1994. Precio: $1.50

4

Como dentro de poco ustedes van a descubrir en la Flash n.50 (vía Perfil, o sea, la Flushman n.46), el Vándalo Salvaje muere. Entonces yo me pregunto: ¿qué corno hace en esta revista? Es cierto que aquí no hizo su primera aparición "post-mortem", pero sí fue en la Liga (Judgement Day). Algunos dirán que es inmortal, pero por lo menos deberían haberlo resucitado con otro cuerpo, o simplemente mencionar qué pasó con él y su viejo cuerpo después de la Flash 50. Odio a los personajes que vuelven de la muerte. Pero también detesto a los personajes que son metidos en la continuidad retroactivamente aprovechando un caos temporal (el patético Triumph con poderes a granel), a los adolescentes boludones superpoderosos (The bocón que se cree gracioso Ray), a los enemigos que se pasan al lado de los buenos (en este caso por partida doble, L-Ron y Despero), a las estúpidas minitas histéricas con poderes tan nabos que le tienen que agregar nuevos todo el tiempo (léase Gypsy) y más odio a un grupo que reúna a todos estos especímenes y pretenda ser la Justice League. Como verán, el nuevo rumbo de la Task Force no me gusta ni allí.

El guión de Mark Waid (muy bien acompañado por Velluto-Albretch en dibujos y tintas de Tanghal) nos presenta en este número a los miembros del grupo entrenando, el problema del Vandal Savage, un ataque intrascendente, una excusa para enganchar a la Task Force con el villano por corto plazo- y para rematarla, la página 13 nos presenta un sub-plot maravilloso: Shadowhawk se pasó a la DC y ahora se llama Osprey. Como si hiciese falta otro maldito personaje a lo Wolverine alado, este parece ser uno más de los personajes reformulados a la Image. Excepto por el Marciano, ojalá que maten a todos los personajes de este lamentable grupo. Ah, y que no los resuciten nunca!



© DC

LEBBEUS RAHN

por Diego Accorsi

Album de 60 pags. en b/n, publicado por Visual Ediciones. Septiembre de 1994. Precio: 1.400 $ chilenos.

8

Como se habrán dado cuenta los que leen los encabezados completos, este libro es chileno, de autor chileno y sólo se consigue en Chile. Su autor, Martín Cáceres, nos deja entrever muchas influencias muy bien elegidas. Porque a la hora ser influidos, no está nada mal tener entre sus mentores a su compatriota Alexandro Jodorowsky, a Jean Moebius Giraud, a Lovecraft, a Poe y a Clive Barker en los guiones y a Moebius, Juan Giménez, Bilal, Druillet y Arno en los dibujos. La mezcla surgida de la inspiración de todos estos estilos resulta en un comic con un muy buen dibujo -a veces sobrecargado hasta la asfixia- y un guión entretenido que se va retorciendo hasta la complejidad casi indescifrable, pero que promete ir desenvolviéndose con el correr de la historia. Lebbeus Rahn es el protagonista de este primer libro homónimo, capitulado 1-Llaves y Dioses y entre humanos enfrentados en una guerra y seres horrorosos escapados de Los Mitos de Cthulhu, Lebbeus entra en un ajedrez cósmico donde es apenas otra pieza de deidades imposibles.

Este primer libro promete y nos da una esperanza a los que deseamos que el comic resurja en el sur. Martín Cáceres nos promete su segundo tomo "Libro de Imágenes" y esperemos que nuestros amigos chilenos nos lo hagan llegar, para saber cómo siguen las historias de Lebbeus. Por supuesto, si alguno de ustedes quedó lo suficientemente cebado como para querer conseguirlo, puede escribir a: Javier Ferreras- Casilla 407- II Ñuñoa, Santiago de Chile, Chile.

© Martín Cáceres

R. CRUMB'S AMERICA

por Andres Accorsi

Album recopilatorio de 100 páginas en b/n, publicado por Knockabout Comics Octubre de 1994. Precio: £ 8.99

10

Este majestuoso álbum realizado en Inglaterra reúne en un sólo tomo unas 20 historietas del genial Robert Crumb producidas entre 1967 y 1993. El tema que las engloba: la sociedad norteamericana. A través de las distintas historietas (las más cortas de una página, las más largas de nueve) Crumb nos va sacudiendo con su visión cínica, desencantada y fatalista de los distintos aspectos de la realidad social de los EEUU.

Por sus páginas desfilan (magistralmente dibujados) todos los temas que preocupan a la sociedad yanki: El racismo, la contaminación, los lobbys económicos, el fascismo, el feminismo, el consumismo, el terrorismo y la dudosa idea del progreso que impera en el país del Norte. Todo esto, procesado por la lupa de Crumb, que ridiculiza a absolutamente todas las facciones en pugna en absolutamente todos los tópicos en discusión. Amargo, sarcástico y cruel, Crumb se define como un "viejo marginal", lejos de cualquier toma de posición que no consista en burlarse de todos.

Quien se acerque a este álbum buscando una obra humorística, si se lo propone, largará un par de carcajadas. Pero serán de esas que, cuando se terminan, dejan un horrible sabor en la garganta y en el corazón. Aquel que busque una obra reflexiva, adulta y mordaz, la pasará de maravillas sumándose a esta recorrida del Tío Robert por the land of the free and the home of the brave.

I'VE BEEN CALLED AN EVIL GENIUS BY CITIES OF ASSHOLES... BUT I KNOW WHO THESE PEOPLE ARE! AND THEY'RE ON MY LIST!
I MAY BE NUTS BUT A SPEEDFREAK I AIN'T!

© R. Crumb

¿tenés todas las COMIQUEANDO?
¿y qué esperás para tenerlas?
esta es tu oportunidad !
completá tu colección
de COMIQUEANDO

-- nº1...$4.-
-- nº2...$4.-
-- nº3...$4.5
-- nº4...$4.5
-- nº5...$4.5
-- nº6...$4.5
-- nº1 al 6... $22.-

No te olvides de agregar
$1.- por revista para
gastos de envío.Mandá
un giro postal a nombre
de Diego N. Accorsi, a
Avda. Forest 536 8º43
Cap. Fed. Suc.27

LA GRAN HISTORIETA

Historietas mexicanas,
década del `60 Novaro
Prensa Mexicana
Todos los superhéroes
Historietas Nacionales Antiguas
Españolas - Seriales y Series
De 1940- 1950- 1960.

LA GRAN HISTORIETA
Sarmiento 1249 Local 72
Teléfono 957-3846
Lunes a Viernes de 11 a 14 y de 16 a 20 hs.
Sábados de 11 a 13.30 y
de 17 a 20 hs.

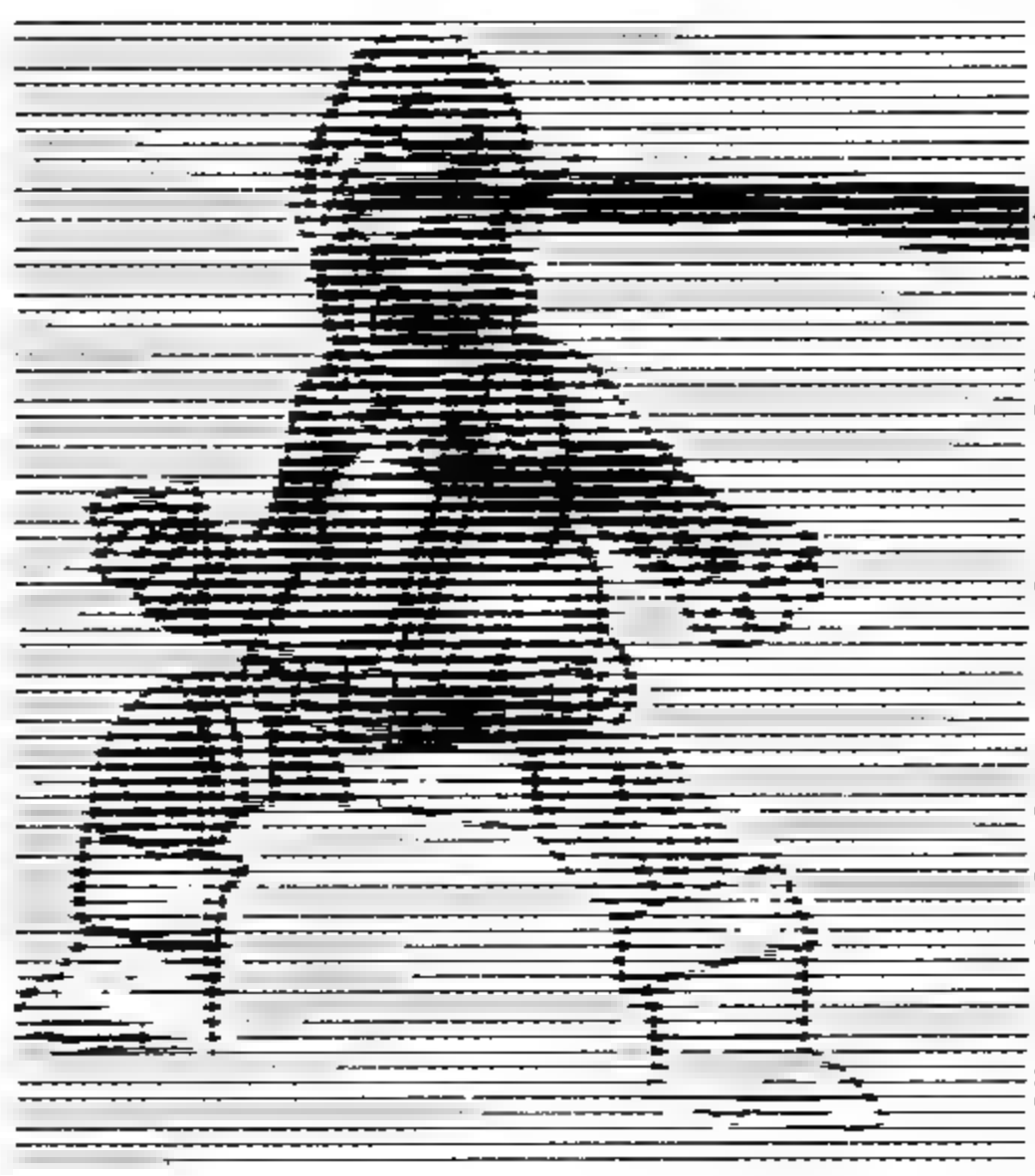
CORREO

[por Andres Accorsi]

Hola! La sección eternamente anónima de la revista retoma su labor de contestar las muchísimas cartas que nos llegan todos los meses. Empezamos con una polémica que quedó pendiente del mes pasado:

Comiqueadores:
Escribo esta carta para comentarles el maravilloso n.4, empezando por la tapa. Cuando en la contratapa del 3 anunciaban un Especial Humor con un dibujo de los X-Men, no entendía nada. Cuando vi la tapa del 4 en el Club del Comic, me caí de culo. Impresionante. Lejos la mejor. Ya en la editorial noté algo raro, y el índice me lo demostró: Comiqueando tiene un nuevo look muy copado. Bien los Clips, y copado Pantallazos. La nota del Humor, el Avechucho, lo de Meriggi, los reportajes a los humoristas, la Verdulería, el Sólo para X-pertos, Cazador, Charlas en el Parque y los Rescatadores, muy bueno; todo fabuloso, pero...
En Mesa Redonda encontré el punto que me hizo saltar para escribirles. ¿Cómo mierda puede ser que pongan a criticar comics a un tarado que cree que una revista que no tiene nada descuidado, que se preocupa por su continuidad, con "dibujitos lindos", "colores que exaltan la carga épica inherente al género y una edición prolija y profesional", merece un 1 (uno)???? Me refiero al ser llamado Fernando García y a su calificación (con una lamentable crítica) de la Outsiders n.11. Si el tipo de entrada está dispuesto a destrozar a los super-héroes, que NO critique esas revistas. Su intento de defensa del puntaje es lo más patético y ridículo que vi en años!! Una revista con las características que ese sujeto nombra (lindos dibujos, edición profesional, etc.) y cuyo promedio sin contar su nota es de 6,75, no puede ser que sea impunemente calificada con esa nota, creo yo, sólo aplicable a la peor de las bazofias. También le puso unos a Prototype (promedio sin su 1: 5,5) y a X-Men 2099 (promedio sin su 1: 4,5). Cuando Dr.MÛle pone un 1, o sin ir más lejos, el uno que puso en el n.4 Dr.Sax, están defendidos tan bien, que te dan ganas de ponerles nota negativa a lo criticado. En el caso del 1 a la Outsiders de García, leí su crítica y volví a fijarme si le había puesto un uno o un siete. Es increíble que un tipo tan irresponsable a la hora de calificar, escriba así, impunemente que Outsiders merece un 1, sin la menor justificación coherente y sin que nadie le conteste nada. Por eso mi carta.
Quiero hacer oir la voz de los indignados por la inmunidad de este sujeto para la fácil. "No me gustan los super-héroes, les pongo un 1", sin importar si es Prototype, X-Men 2099, Lobo, Warlock, Spider-Man & X-Factor, Adventures of Superman, X-Force o Outsiders. ¿Todos merecen el mismo 1? Es injusto, García. El público merece otra cosa. Si usted quiere ofender a todos los que leemos comics de super-héroes, no lo va a lograr. Yo, y espero que muchos más, ya nunca volveré a leer sus críticas, ni sus recomendaciones ni los puntajes que otorga sin pensar en la gran sección que sería, sin su boludez, Mesa Redonda.
Gracias por la nota de Hijitus, Cebamiento Infinito, nuestros dibujos en el correo y el Anarkomix. Y gracias por leer (y publicar) esta carta. Sigan siempre como este número; no nos fallen. El comic los necesita. Hasta pronto.

Hernán Scordomaglia. Vicente López



Dibujo de Nicolas Cabrera Homer Simpson es © Matt Groening

Fernando García responde: "Aunque te moleste, fastidie y dé en el quinto forro, Hernán, sí. Para mí, Prototype, X-Men 2099, Lobo, Warlock & the Infinity Watch, Spider-Man & X-Factor, Adventures of Superman, X-Force, Outsiders y varios otros títulos del llamado "mainstream" americano, merecen un 1 (que no es el mismo, cada uno se adjudicó el propio). Y no es injusto, es subjetivo, que es algo totalmente distinto.
Pero partamos de la base. No me considero crítico, principalmente porque creo que nadie puede determinar de manera quirúrgica y universal qué es bueno y qué es malo. Sí me considero investigador, porque me interesa la historieta como medio masi-

vo de comunicación, y además porque creo en y defiendo a la subjetividad de la experiencia personal e intransferible (como lo es la lectura), que es aquella capaz de lograr que el mismo producto que a vos te emocionó hasta las lágrimas, a mí no me haya movido un pelo y viceversa. O sea que no me considero el Guardián de la Sabiduría Abstracta y, por consiguiente, todos los escritos que aparecen con mi firma son única y exclusivamente mis opiniones sobre el tema. En este caso, un comic en particular.

Las características que enumeré en la columna de Outsiders n.10 (no la 11 como decís en tu carta), a saber continuidad, dibujitos lindos y todo eso (por lo que veo en tu misiva, parece que no hubieras leído los calificativos que les adjunté), son sólo los tópicos que, al modesto entender de este sujeto, mejor representan los contenidos de la publicación. Son, ni más ni menos, los elementos de valor (obviamente, susceptibles de opinión) que destaco. ¿Para qué?, te preguntarás. Para que cada lector de Comiqueando tenga la idea más acabada que pueda brindarle (desde mi punto de vista, por supuesto) sobre lo que va a encontrar al acercarse a las páginas comentadas. Teniendo en cuenta que no me considero el dueño de LA verdad, solamente puedo exponer MI opinión sobre determinado producto, sin por ello denostarlo gratuitamente ante los posibles consumidores ni ensalzarlo sin razón ante aquellos que puedan no estar interesados en el mismo.

Resumiendo: que a Fernando García no le haya gustado Outsiders n.10, no significa que sea una mala historieta, un comic execrable o la peor de las bazofias. De hecho, conozco a gente a la cual le gustó y, si bien nuestras opiniones son opuestas e irreconciliables, no se han ganado los epítetos de tarado y boludo por ese motivo. Sí por muchos otros, pero eso no viene al caso.

Si Outsiders n. 10 representa para vos un gran ejemplo del género superheroico, para mí encarna a uno intrascendente, aburrido, estereotipado, predecible y sin atractivos. Si a vos te basta la continuidad, los dibujitos lindos y todas esas cosas para disfrutar de una historieta de superhéroes, me alegro por vos. A mí eso no me alcanza, porque por lo general le presto más atención a los argumentos originales, a los dibujantes con estilos personales e innovadores y a los superhéroes que ofrecen algo más que piñas y más piñas. Ahora bien, porque Outsiders no me gustó, ¿debo calificarla explícitamente como una mierda o decir que no sirve ni para limpiarse el culo? Esa es la actitud que para mí es injusta e irresponsable. Que yo no me deleite con los prodigios logrados con la continuidad y con los dibujos de un esforzado laburante no significa que nadie pueda disfrutar de y con ellos, ni que el equipo creativo de ese comic sea inútil. Mi obligación como columnista es divulgar esos elementos que puedan orientar y/o ayudar a los lectores a encontrar lo que están buscando, sin utilizar mi opinión personal y subjetiva de manera tendenciosa.

¿Merece entonces Outsiders n.10 un 1? Teniendo en cuenta que la dirección de la revista eligió unilateralmente la calificación numérica como corolario del análisis de los participantes involucrados en la Mesa Redonda, sí lo merece para mí. Porque no encuentro otro número que refleje más fehacientemente la impresión final que me dejó el comic. Que el sistema elegido sea injusto o no, es otro cantar y cada uno tendrá sus valederas razones para pensar como piensa y no de otra manera.

Para terminar, gracias por escribir. Me alegra que Pantallazos te resulte copado y, ya que esta es casi una despedida, te deseo sinceramente lo mejor y espero que tu criterio para elegir o descartar historietas descanse siempre en tus gustos personales y no en lo que otros opinen.

Y una última cosa. Hace unos días leí Outsiders n.11. Y si tuviera que calificarla numéricamente, le pondría el más subjetivo de los 1. ¿Sabés por qué?".

Bien, la polémica queda abierta y Mesa Redonda es el tema.

Pasando a otra cosa, José Rombolá, de Ciudadela, nos manda una historieta a color muy copada y nos dice, entre otras cosas, que no le gusta nuestra nueva diagramación y nos pide que hablemos sobre Robotech II: The Sentinels. Gracias, José, por tus críticas y tus sugerencias que serán tomadas en cuenta.

Gente de Comiqueando:

Antes de comenzar con el comentario de la revista, les vamos a hacer un pedido: Quisiéramos que cuando escriban nuestros nombres, pongan que somos de la ciudad de San Lorenzo en la provincia de Santa Fé, ya que siempre que enviamos cartas a las revistas de Editorial Perfil ponen que somos de Santa Fé y a San Lorenzo, la histórica ciudad donde peleó el General San Martín contra los españoles... ni la nombran! A ver si usted, Sr.Accorsi, o De la Iglesia, nos hacen la gauchada de decirle a los encargados de los correos de esa editorial (Rascomix y Weirdo) que aclaren que somos de San Lorenzo, viejo!

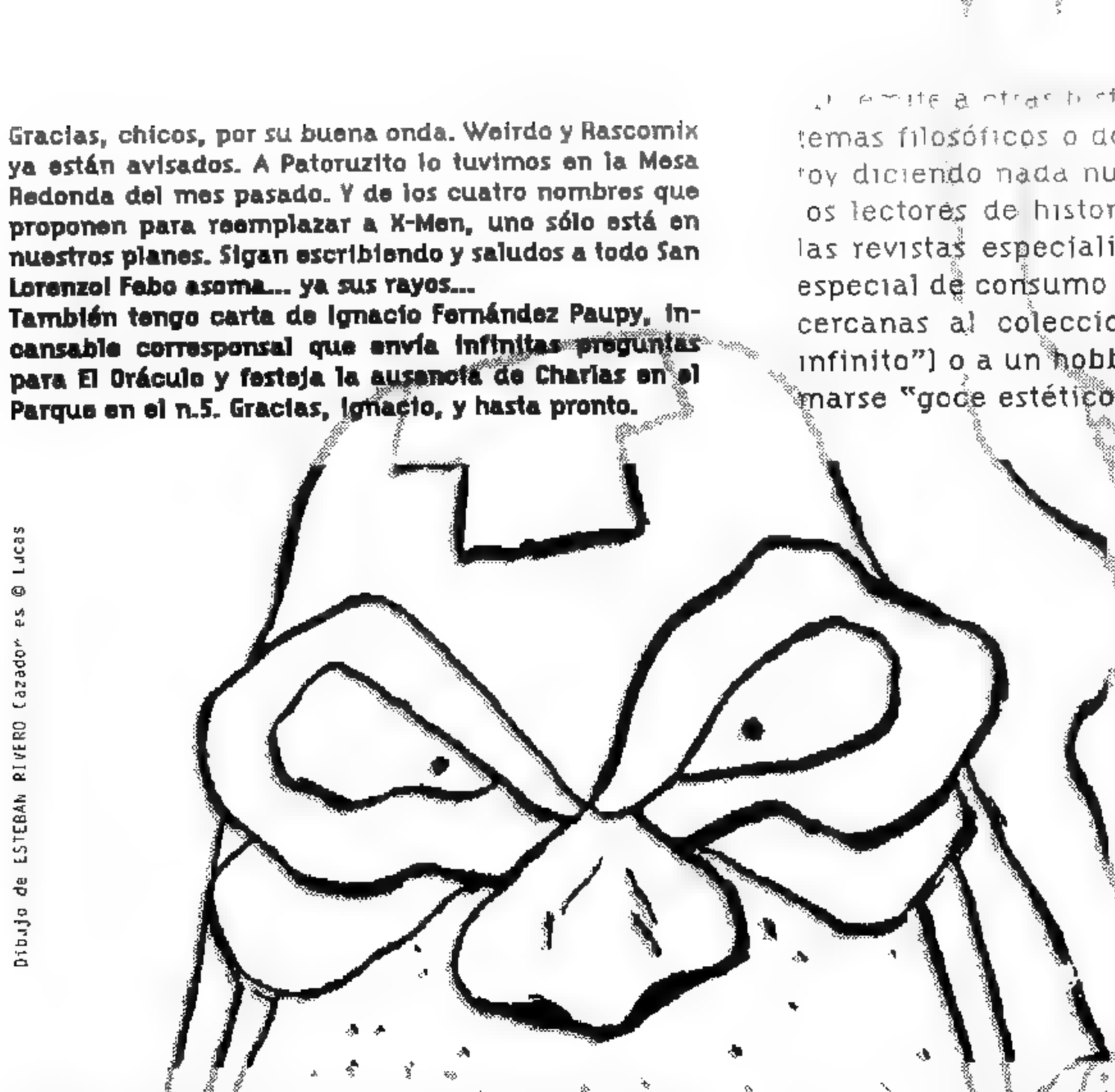
La revista en general nos parece muy buena. La verdad que se pasaron. La sección que más nos gusta es La Verdulería, sobre todo la del n.1, donde destaparon la olla sobre la Editorial Pavón. Otra sección que nos gusta mucho es la Mesa Redonda, donde les pedimos que entre los comics analizados estén incluidos Isidoro, Patoruzú y Patoruzito. La otra sección de las tantas que nos gustan es La Página del Avechucho. Para cuando finalicen la nota de los X-Men, les damos algunas ideas: Spider-Man, Escuadrón Suicida, Avengers y Hulk. Para el nombre del correo nos gustan "Postales Comiqueras", "Postales del Comic" o "Sólo para Comiqueros".

Sin más nos despedimos y ojalá sigan mejorando.

Diego y Germán Ibáñez. San Lorenzo

© FELIPE RUIZ TARANTO

Gracias, chicos, por su buena onda. Weirdo y Rascomix ya están avisados. A Patoruzito lo tuvimos en la Mesa Redonda del mes pasado. Y de los cuatro nombres que proponen para reemplazar a X-Men, uno sólo está en nuestros planes. Sigan escribiendo y saludos a todo San Lorenzo! Febo asoma... ya sus rayos...
También tengo carta de Ignacio Fernández Paupy, incansable corresponsal que envía infinitas preguntas para El Oráculo y festeja la ausencia de Charlas en el Parque en el n.5. Gracias, Ignacio, y hasta pronto.



Dibujo de ESTEBAN RIVERO Cazador es © Lucas

***Michele Bossart*, de Capital, felicita por la revista y pregunta cómo conseguirla sin tener que pasar por los kioscos del centro. Por ahora, Michele, no tenemos un sistema mejor para ofrecerte. Elegite una tarde y date una vuelta por las comiquerías del centro. No sólo vas a encontrar la Comiqueando, sino que además vas a ver muchísimos comics copados. Gracias por escribir.**
Nos escriben también los tres hermanos *Cabrera*, de Capital. Eduardo felicita a los Cazadores por sus historietas y se queja de la mala atención que (dice) le brindaron en B.L. Nicolás dice que la revista es una masa y manda mil preguntas para El Oráculo. Por último, Santiago dice que la revista está "joya, perfecta, espectacular, buenísima, etc." y se queja de la atención de B.L., Genux y el Club del Comic y se suma al Fans Club de Gabriel "Cabeza" García.
Nuestro amigo *Jorge Giovachini*, de Chapadmalal, vuelve a la carga y nos agradece los gratísimos recuerdos de su infancia que lo invadieron cuando se reencontró (Comiqueando mediante) con Ultraman y Astroboy. Además nos pide una nota acerca de la robótica creación de Osamu Tezuka, (que ya está en camino) y otra sobre el universo de Gerry y Sylvia Anderson. Mil gracias por escribirnos, Jorge, y hasta el próximo viaje por la infancia.
Damas y caballeros, la que sigue es, lejos, la mejor carta que recibí desde que existe esta sección. No la nombramos El Poema del Mes por el simple hecho de que responderla en verso sería una falta de respeto. No sé tú, pero yo tenía ganas de leer algo como esto:

Gente de Comiqueando:
Esto que sigue es, más o menos, un comentario sobre cinco números de la revista y una respuesta a ciertas opiniones sobre comics que tienden a convertirse en lugares comunes.
Consumir cualquier tipo de producción cultural implica establecer conexiones y contextos: una historieta (como una película o una novela remite a otras historietas y a [illegible] temas filosóficos o doctrinas políticas. No estoy diciendo nada nuevo. Sin embargo, entre los lectores de historieta (y en particular en las revistas especializadas) se da una forma especial de consumo que genera lecturas más cercanas al coleccionismo (el "cebamiento infinito") o a un hobby que a lo que suele llamarse "goce estético". Esto no está mal: juntar hasta la última etiqueta de alfajor con la cara de Batman tiene su lado divertido y hasta redituable. El problema es que produce un fenómeno especial de "falta de perspectiva" que sí es serio, en tanto fortalece las imágenes negativas que puedan existir en la sociedad sobre las historietas.
Llamo "falta de perspectiva" a la tendencia a hablar de comics como si fueran el único tipo de producción cultural que existe, sin compararlos ni relacionarlos con nada. Se habla de comics, de innovaciones, originalidades, maestros y genios (los adjetivos se regalan con una facilidad asombrosa) sin pensar en lo que de manera contemporánea se produce en la plástica, en el cine o en la literatura. La cuestión no es pensar si Hugo Pratt es mejor escritor que Sábato (cosa muy probable, por otro lado) o si Neal Adams dibuja mejor que Miguel Angel. Eso sería estúpido. Pero aún al nivel más elemental del gusto, es evidente que si bien una historieta como el Dark Knight de Miller puede ser puesta junto con las mejores novelas o películas contemporáneas, muchas "obras maestras del comic" no soportan semejante compañía. Muchas veces tengo la sensación de que soporto en comics historias y dibujos que no aceptaría en un libro o en una exposición. Esto, creo, no le sirve para nada a la historieta. Puedo dar algunos ejemplos de esta "falta de perspectiva" en la propia Comiqueando. El editorial del n.5 es una larga explicación (que por momentos parece un pedido de disculpas), acerca de por qué la revista incluye críticas y tomas de posición explícitas. La crítica es, en los tiempos modernos, una compañía ineludible del arte y es absurdo pensar que el comic no exija y necesite buenas críticas. Nunca vi que El Amante o El Diario de Poesía expliquen por qué opinan sobre películas y poemas. Saben, porque están en contacto con el modo de funcionamiento de las producciones culturales, que la crítica existe y es

necesaria para discutir lo que se escribe y dibuja. Mesa Redonda, al margen de su calidad (y del jueguito de los puntajes), y las tomas de posición en general, hacen que Comiqueando sea mejor que la mayoría de las revistas especializadas que he podido leer.
Otros ejemplos apuntan a lo mismo: En muchas notas de la revista llaman "maestro" o "genio" a gente como García López, Todd McFarlane, Solano López, Keith Giffen o los ignotos autores de Meteoro. No es que sean horribles (no todos, por lo menos) pero, ¿en relación con qué ganaron esas calificaciones? ¿Pueden compararse con narradores o artistas de otros medios (digamos, con Coppola, con Bioy Casares o con Francis Bacon)? ¿Pueden por lo menos sentarse con Miller, o con Eisner, con Franquin o con Pratt? A eso llamo falta de perspectiva.
Un último comentario sobre esta cuestión. Rafael de la Iglesia escribe la crítica de Martha Washington Goes to War, le pone un 5 e insinúa que le hubiera puesto menos a Give Me Liberty. Cada cual tiene sus gustos y Give Me Liberty no será Elektra Assassin, pero me parece que no se puede poner a Miller a competir contra sí mismo. ¿Es realmente peor Martha Washington que un número de la Liga de la Justicia, o que Comecocometrón, que tienen "más nota"? Por otra parte, la lectura es descuidada, sin la mirada atenta que debiéramos poner en los comics para no parecernos a aquellos que los desprecian sin mirar. ¿Dónde está el "presidente ultrafacho"? .Miller no es Barreiro; en cuestiones políticas puede ser cualquier cosa menos sencillo. Ese Estados Unidos del futuro es una reflexión sobre las posibilidades de la democracia americana, a partir de Rexall (el republicano), Nissen (el demócrata) y Moretti (tal vez, el fascista). Además, ¿qué clase de defecto es ser localista? ¿Sudor Sudaca o Inodoro Pereyra son malas historietas?. Y finalmente, ¿qué son los "toques creativos" que faltan?. Habría que recordar las toneladas de porquería (llenas de presidentes ultrafachos) que uno debe leer y comparar con mayor cuidado.
En fin, espero que alguien conteste y se arme alguna polémica (convengamos que un correo donde todo el mundo escribe "muy buena tal sección", "no me gusta tal otra", "le pongo un 8 al Bicho Azul", se pone aburrido). Sigan adelante y espero respuestas.

Federico Reggiani. La Plata.

Muy bien, Federico, acá esta tu respuesta. Primero, estoy de acuerdo con vos respecto de que es absurdo suponer que el comic no necesita o no exige críticas. Sin embargo, hay mucha gente que está convencida de lo contrario. Todo el resto de tu carta (incluyendo el concepto de "falta de perspectiva" que esbozás, por cierto, muy elocuentemente) se limita a expresar una subjetividad que es intrínsecamente refutable. ¿Por qué no le veo asidero a tu urgencia de comparar y relacionar a los comics con el resto de la producción cultural contemporánea? Principalmente, porque jamás nos pondríamos de acuerdo para designar cuáles son las "obras maestras" de cada una de las artes. Rafael de la Iglesia, por ejemplo, es un gran admirador del cine de Coppola, mientras que a mí rara vez me interesan sus películas. Siguiendo con tu ejemplo, conozco a mucha gente muy culta y muy sabia que no logra emocionarse con la obra de Francis Bacon o que no disfruta de los comics de Will Eisner. A mí, particularmente, me parece que Elektra Assassin es uno de los peores guiones de Frank Miller y hasta me arriesgo a decir que el Pratt de los últimos diez o quince años tiene mucho que aprender de Keith Giffen. Es decir, los términos "genio", "maestro" u "obra maestra", los "horribles" y los integrantes de esa "mesa de grandes" en la que vos sentaste a Miller, Eisner y demás, parten de opiniones subjetivas que nadie está obligado a compartir con aquel que las emite. ¿A vos te gustó Martha Washington? Bueno, a Rafael no (a mí, si te interesa mi opinión, me pareció bastante intrascendente). Si Rafael cree que Miller tiene un compromiso de calidad con su público (lo cual parece obvio en tu otro ejemplo, el Dark Knight) y si supone que Martha Washington es una violación a ese compromiso, tiene derecho a ponerle la nota que se le antoje, más allá de la nota que, a su juicio, merezcan las otras publicaciones que se analizan. Yo, por ejemplo, disiento con Rafael y concuerdo con vos respecto del localismo. Pero, bueno... cada uno sabe por qué piensa como piensa y tu fundamentación es tan válida como cualquier otra. Más allá de la polémica (en la que están todos invitados a participar), te agradezco muchísimo por haber dedicado parte de tu tiempo a reflexionar sobre estos temas con tanta profundidad y tanta seriedad. Me hubiera gustado que no denigraras al resto de los lectores que escriben a esta sección pero, lamentablemente, la tolerancia es un bien que suele escasear, sobre todo entre los que se sienten más cercanos al improbable concepto de la Verdad Absoluta. Gracias otra vez y espero más cartas tuyas. De verdad.

Dicho todo esto, pido mil perdones a todos aquellos cuyas cartas no he podido comentar en esta sección debido, para qué negarlo, al espacio dedicado a las dos polémicas que surgieron en esta entrega. Prometo dar cuenta de esas cartas en el próximo número. Hasta entonces, no me queda más que recordarles nuestra dirección (Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427) y reiterarles la invitación para mandar cartas, dibujos, preguntas para El Oráculo, consultas para Juan Zanotto y votos para los Top Tens y el Bottom Ten de La Verdulería. Gracias a todos y hasta el mes que viene.

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

Por Hernan Botticelli

Aquí llego el bardo galo, el gran Asurancetúrix
Y como cuenta mi lira en su prístino sonar
Una fabulosa historia yo os voy a relatar
Pues soy el mejor cantor de la aldea de Astérix

Pero no es del pequeñajo de quien he venido a hablar
Sino de un anciano calvo, retacón y de bigotes
Llamado Edadepiedrix y muy digno de ese mote
Ya que es, sin lugar a dudas, el más viejo del lugar.

Sus más gloriosas hazañas nadie logra recordar
Y el repite receloso que a pesar de ser canoso,
arrugado, chiquitito, cabrón y algo achacoso
en mil y una batallas bien ha sabido ganar.

El vive despotricando en contra de la poción.
Para vencer en Gergovia sólo utilizó sus manos
Y ahí lo ven al viejito, lo más cholo y lo más sano
Diciendo "Esos brebajes son de otra generación".

Una cosa inexplicable representa su mujer
Sin dudar y sin babear, la más bella de la aldea
Y nadie puede entender (sea lo sabio que sea)
Cómo demonios el viejo la logra satisfacer.

No se le conocen glorias pero sí grandes pasiones.
El fabricó sus menhires ingiriendo la poción,
Quiso ser jefe del pueblo pero pasó un papelón
Ya que sacó un sólo voto en época de elecciones.

Pero hay algo indiscutible en nuestro viejo edecán,
A la hora de pelear hace sus gritos oír
Si os negáis a golpearlo seguro os va a surtir
pues a pesar de los años tiene alma de huracán.

NOI LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NOI

Más autores de comics cumplen años este mes y Comiqueando se acuerda de ellos, deseándoles un feliz aniversario. Como siempre, no decimos cuántos cumplen, para no mandarlos en cana...

1/11: Oswal, Fede Cueba y José Ortiz.
2/11: Cacho Mandrafina, Steve Ditko y Tom Lyle.
3/11: Jesús Blasco y Takao Saito.
4/11: Eduardo Mazzitelli.
5/11: Jim Steranko.
9/11: Eduardo Maicas, Bill Mantlo y Stan Drake.
10/11: Neil Gaiman.
11/11: Dave Cockrum, Carl Potts y Goseki Kojima.
14/11: Philippe Caza.
16/11: Richard Howell.
21/11: Pablo Fayó.
22/11: Roy Thomas.
24/11: Horacio Altuna.
25/11: Jorge Sanzol, Chris Claremont y Jean-Pierre Dionnet.
26/11: Fontanarrosa, Charles Schultz, Pat Broderick y Dan Green.
28/11: Jerry Ordway y Francois Boucq.
30/11: Keith Giffen y Gerard Lauzier.

TUTEMANIA

Tercera entrega de nuestro curso de Tute. Ya explicamos, a grandes rasgos, cómo funciona el juego. Recuerden siempre las reglas básicas: Es obligatorio (siempre que se pueda) tirar una carta más alta que la que tiró el jugador anterior y ante la imposibilidad de responder al palo del que sale el Mano, se debe recurrir al Fallo. Con estas dos cosas en claro, vamos a otro tema.

En el Tute hay dos tipos de "puntos". El primero es el Punto Unidad de Valor, es decir, la cantidad de puntos que vale cada carta (el As vale 11 puntos, el Tres vale 10 y así). A esto lo llamaremos PUV. El segundo es el Punto Unidad de Castigo, es decir, el punto que se anota el jugador que pierde una mano. A esto lo llamaremos PUC.

Como ya dijimos antes, el objetivo de todos los jugadores en cada una de las manos es ser el que más PUVs levanta o el que menos PUVs levanta. La idea es no quedar segundo. En casi toda parte se le anota el PUC a aquel que sale segundo, pero hay quienes (jugando de a cuatro o más jugadores) castigan con un PUC también al tercero. El jugador que, terminada la mano, tiene más PUVs que nadie, ganó A MAS. El que levantó la menor cantidad de PUVs, ganó A MENOS. El que queda segundo recibe un PUC. Jugando de a cuatro, por lo menos nosotros, no vamos a anotarle el PUC al que queda tercero, así que ese también se considera ganador A MENOS.

Ahora bien, supongamos que de los 130 PUVs que hay en juego, el Jugador A levanta 70, el Jugador B y el Jugador C levantan 25 PUVs cada uno y el Jugador D levanta 10. ¿A quién le corresponde el PUC? Al B y al C. Ambos se llevan un PUC. ¿Qué pasa si el Jugador A y el Jugador B levantan 65 PUVs cada uno y el C y el D no levantan ningún PUV? Un PUC para el C y otro para el D, ya que ambos quedaron segundos. Y finalmente ¿Qué pasa si el Jugador A levanta los 130 PUVs y los otros tres no levantan ninguno? Un PUC para cada uno de los tres que no levantaron nada. Eso es muy difícil de lograr y se llama Capote.

Al Capote lo vamos a volver a nombrar varias veces, pero para ir redondeando, un detalle fundamental. Supongamos que el Jugador A levanta los 130 PUVs que hay en disputa. Los otros tres no levantan ningún PUV, pero un Jugador, el D, levanta una vuelta compuesta por cuatro cartas sin valor (supongamos que son el 6, el 5, el 4 y el 2 de cualquier palo). Todos tienen Cero PUVs, pero ¿les corresponde un PUC a cada uno? No, en este caso, el PUC es exclusividad del Jugador D, por haber levantado una vuelta. ¿Se entendió todo? El mes que viene, más Tutemanía.

CROSSOVERS

Una vez más presentamos el

listado completo y cronológico de una saga con crossovers. En este caso, la elegida es Armageddon 2001 (DC, 1991). Estos son los capítulos que la componen:

1) Armageddon 2001 n.1
2) Superman Annual 3
3) Batman Annual 15
4) Justice League America Annual 5
5) Hawk & Dove Annual 2
6) Hawkworld Annual 2
7) Flash Annual 4
8) Action Comics Annual 3
9) L.E.G.I.O.N.'91 Annual 2
10) New Titans Annual 7
11) Adventures of Superman Annual 3
12) Detective Comics Annual 4
13) Justice League Europe Annual 2
14) Armageddon 2001 n.2

ANARKOMIX EL ORACULO

Delfos, Patras, Zeus Dodoriano, Faras, Egeira y Pagas son algunos de los Oráculos que, en la Grecia antigua, respondían (siempre de modo oscuro y esquivo) a las preguntas que atormentaban los corazones de las gentes. Este Oráculo, en cambio, responde a los interrogantes con claridad y precisión, como bien saben los que a él recurren. Si alguna duda te quita el sueño, escribí vos también a El Oráculo.

☛Diego y Germán Ibáñez preguntan: **1)** ¿La película de Spider-Man protagonizada por el actor de Terminator fue estrenada?. **2)** ¿Es verdad que el año pasado se hicieron una película de los Cuatro Fantásticos y una de la Liga de la Justicia?

☛Respuestas: 1) Ni siquiera se empezó a filmar, pero aseguran que el proyecto sigue en pie. 2) La de los Cuatro Fantásticos se hizo, la de la Liga no.

☛Ignacio Fernández Paupy pregunta: **1)** ¿Cuánto le pagaron a Byrne por hacer Man of Steel?. **2)** ¿Cuántas copias vendió Una Muerte en la Familia?. **3)** ¿Cuántos capítulos dibujó Jim Aparo en Batman?. **4)** ¿Cuántos años lleva Dan Jurgens en Superman?. **5)** ¿Es cierto que Brian Bolland está haciendo un prestige para DC?. **6)** ¿Buddy Bradley era de la DC?. **7)** ¿Qué significan "Darkseid" y "Pitt"?.

☛Respuestas: 1) La DC no suele divulgar ese tipo de datos, pero se habla de varios millones de dólares. 2) No llegó al millón de copias. 3) Cerca de 40 números de Batman y unos 20 en Detective Comics. 4) Cinco. 5) No que nosotros sepamos. 6) No. 7) "Darkseid" se pronuncia parecido a "dark side", que significa "lado oscuro" y "Pitt" es una deformación de "pit" que significa "foso" y "carozo", entre otras cosas.

© DC Comics

☛Nicolás Cabrera pregunta: **1)** ¿En qué grupo están actualmente Superman y Batman?. **2)** ¿Scarface volverá o murió definitivamente?. **3)** ¿Qué poderes tiene Wildcat?. **4)** ¿Qué poderes tiene The Question?. **5)** ¿Qué poderes tiene el Predator de DC?. **6)** ¿Qué pasó con Batichica después de La Broma Asesina?. **7)** ¿Qué poderes tiene el Espectro?. **8)** ¿Por qué cambió de traje Metamorfo?. **9)** ¿Qué poderes tienen Halcón y Paloma?. **10)** ¿Tornado Rojo es Viento-sangre?.

☛Respuestas: 1) En ninguno. 2) Obviamente volverá. 3) Ninguno. 4) Ninguno. 5) Es un ser astral capaz de poseer cuerpos y mentes ajenas. Además tiene una armadura con garras que le da super-fuerza y habilidades de planeo. 6) Ayudó al Escuadrón Suicida bajo la identidad de... ejem... Oráculo. 7) Todos los poderes místicos que te puedas imaginar. 8) Metamorfo no cambió de traje sino de contextura molecular. 9) Tenían dentro suyo a un Amo del Caos y un Amo del Orden, respectivamente. 10) No.

AND THE WINNER IS...

Sí! Ya sabemos quiénes son los ganadores del Tercer Concurso Comiqueando auspiciado por Entelequia! Esta vez no vamos a dar la nómina de los que participaron en el sorteo, ya que habían en la urna más de 250 cupones, es decir, un éxito total. A diferencia de los otros concursos, en este pudieron paticipar todos los cupones, ya que las preguntas eran más fáciles y absolutamente todos las contestaron bien. Los pocos cupones que quedaron afuera fue porque tenían varios datos de los que pedíamos sin completar. Pero basta de cháchara. El ganador del Segundo Premio (es decir, el libro de Lobo's Greatest Hits) resultó ser Adrián Kemelmajer, de Mar del Plata. El ganador del Primer Premio, las estatuas de Lobo y Cazador, es...Andrés Migueles, de Capital!! Grande, Andrés! Corré ya mismo a retirar tu premio en Entelequia, Talcahuano 470, con el DNI en la mano. A vos, Adrián, te hacemos llegar el libro por correo. Como siempre, en nombre nuestro y de Entelequia, felicitamos a los ganadores y les agradecemos mucho a todos los que participaron. Hasta el próximo!

© Lucas

ANARKOMIX TOP TENS

El mes que viene presentamos los Top Tens definitivos del `94. Eso significa que, a partir del '95... todo nuevo! Sí, a partir de nuestro n.9, todos los Top Tens arrancan de cero! Empiecen ya a votar por sus favoritos para armar entre todos los Top Tens del `95! Entre los que manden los primeros votos, sortearemos premios muy copados!

© Todd McFarlane

GUIONISTAS

1.NEIL GAIMAN (Sandman)
2.Frank Miller (Sin City)
3.Peter David (Hulk, Aquaman)
4.John Byrne (Next Men, Babe)
5.John Ostrander (Spectre)
6.Grant Morrison (The Invisibles)
7.Alan Moore (From Hell)
8.Mark Waid (Flash, J.L.Task Force)
9.William Messner-Loebs
(Won der Woman, The Maxx)
10.Garth Ennis (Demon)

© DC Comics

DIBUJANTES

1.TODD McFARLANE (Spawn)
2.Frank Miller (Sin City)
3.John Romita Jr. (Uncanny X-Men)
4.George Pérez (Ultraforce)
5.John Byrne (Next Men, Babe)
6.Erik Larsen (Savage Dragon)
7.Dan Brereton (The Nocturnals)
8.Jim Lee (WILDCats)
9.Norm Breyfogle (Metaphysique)
10.Marc Hempel (Sandman)

© DC Comics

REVISTAS

1.SANDMAN (DC/Vertigo)
2.Incredible Hulk (Marvel)
3.Spectre (DC)
4.Legion of Superheroes (DC)
5.Savage Dragon (Image)
6.Hellblazer (DC/Vertigo)
7.Danger Unlimited (Dark Horse)
8.Spawn (Image)
9.Power & Glory (Bravura)
10.Hate (Fantagraphics)

© DC Comics

PERSONAJES

1.BATMAN (DC)
2.Hulk (Marvel)
3.John Constantine (DC/Vertigo)
4.Spawn (Image)
5.Joker (DC)
6.Death (DC/Vertigo)
7.Miracleman (Eclipse)
8.Groo (Epic/Marvel)
9.Cerebus (Aadvark-Vanaheim)
10.Buddy Bradley (Fantagraphics)

"José Muñoz es el Dios del Comic". **Keith Giffen**

"Enrique Breccia es uno de los mejores dibujantes, de los más fuertes, de los más sabios, de los que más conocen el dibujo. Me encantaría hacer una historieta con él". **Moebius**

¿YA PASASTE HOY POR...

ARCHIVO DE COMICS ?

Desde 2008 tenemos un lugar donde podrás encontrar las mejores miniseries, sagas y antologías de tus personajes de comics preferidos. Con la mejor onda e información sobre estos además de Podcast, informes especializados sobre eventos y autores del mundo de la historieta

TAMBIÉN ESCANEAMOS Y TRADUMAQUETAMOS COMICS INÉDITOS EN LA WEB..

Date una vuelta todas las semanas actualizamos...

ARCHIVO DE iComics

archivo-de-comix.blogspot.com

www.facebook.com/pages/Archivo-de-Comics

twitter.com/ArchivodeComics

¿te gustan los cómics?

http://www.comicrel.tk http://comicrel.nocillatv.com/foro.php